
EXTRA VERANO
SUPERJUEGOS
GRUPO ZETA
Nº 100. AGOSTO 2000. 495 PTAS. 2,98 EUROS
SUPER trucos
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA
SUPLEMENTO 32 PAGINAS SUPERTRUCOS
PS2
KONAMI REVOLUCIONA EL MUNDO DE PS2
Presentación en Cannes de todas sus novedades
SUPLEMENTO ESPECIAL PLAYSTATION 2
NOVEDADES
FINAL FANTASY IX
VIRTUA TENNIS
DRIVER 2
ALIEN RESURRECTION
STRIDER 1 & 2
ESPECIAL REPORTAJE NUMERO 100
F355 CHALLENGE
MAXIMA REVOLUCION EN DREAMCAST
PIRELLI
ALONE IN THE DARK IV:
EL REGRESO DE UN MITO
00100
8 420565 037006

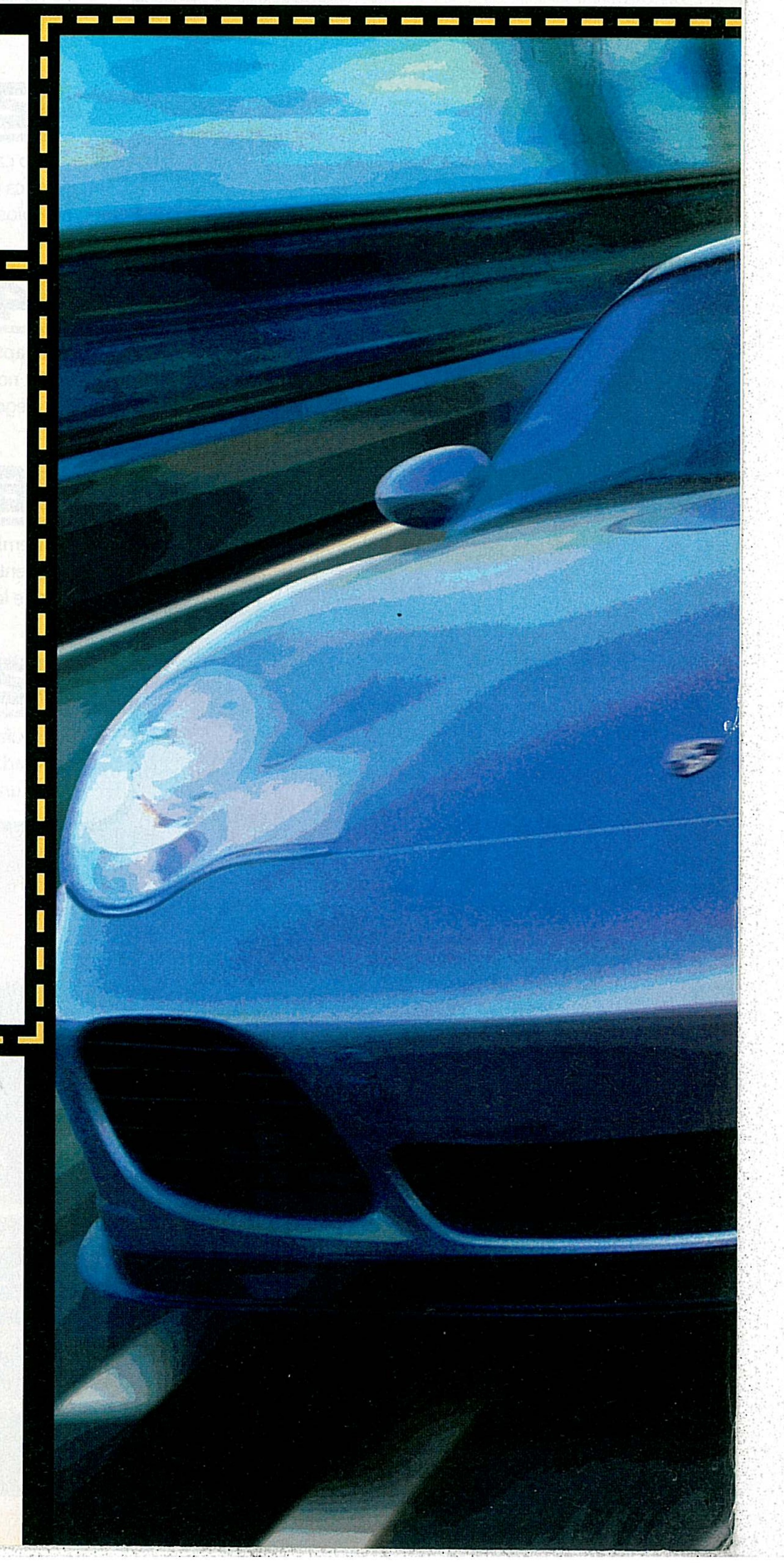


NEED FOR SPEED
PORSCHE 2000
mayo
PORSCHE
911
PlayStation
EA GAMES
NEED FOR SPEED
PORSCHE 2000
febrero
Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

Concurso

NEED FOR SPEED PORSCHE 2000

E.A. Games y Super Juegos te invitan a participar en este magnífico concurso



Para entrar en el sorteo de los premios sólo debes rellenar el cupón con todos tus datos en letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes del 1 de Septiembre a EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO NFS PORSCHE 2000».

Sorteamos 40 lotes de un juego NFS Porsche 2000 y un calendario

CONCURSO NFS PORSCHE 2000

NOMBRE: ....

APELLIDOS: ....

DOMICILIO: ....

POBLACION: ....

PROVINCIA: ....

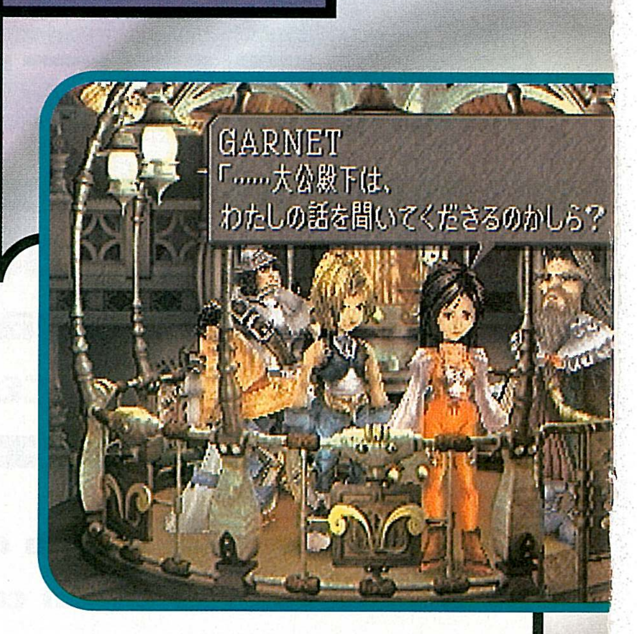
C.P.:........ **TEL.:**................. **EDAD:**.......

En portada

El número 100 de **SUPER JUEGOS** presenta en portada tres auténticas joyas que darán mucho que hablar en los próximos meses. En primer lugar FERRARI 355 CHALLENGE, conversión de la recreativa de **Yu Suzuki**, que hará furor en *DREAMCAST* entre los amantes de la conducción. ALONE IN THE DARK IV vuelve al mundo del videojuego en dos versiones para *DREAMCAST* y *PLAYSTATION*, envolviendo al jugador en un ambiente tétrico y tenebroso repleto de acción y puzzles. Y como guinda de este número, te ofrecemos el primer contacto con FINAL FANTASY IX, el último capítulo de la saga en *PLAYSTATION* que aparecerá esta próxima Navidad en nuestro mercado con todos los textos traducidos a nuestro idioma de la mano de ACCLAIM **España**. Tres joyas para un número de muchos kilates.



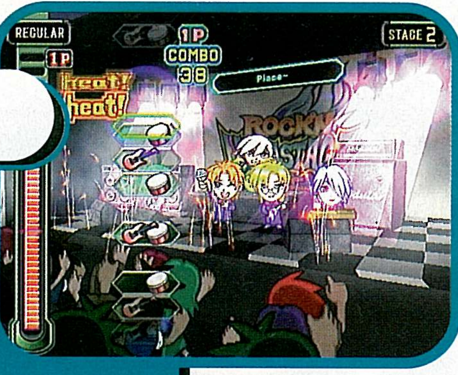
Super nuevo



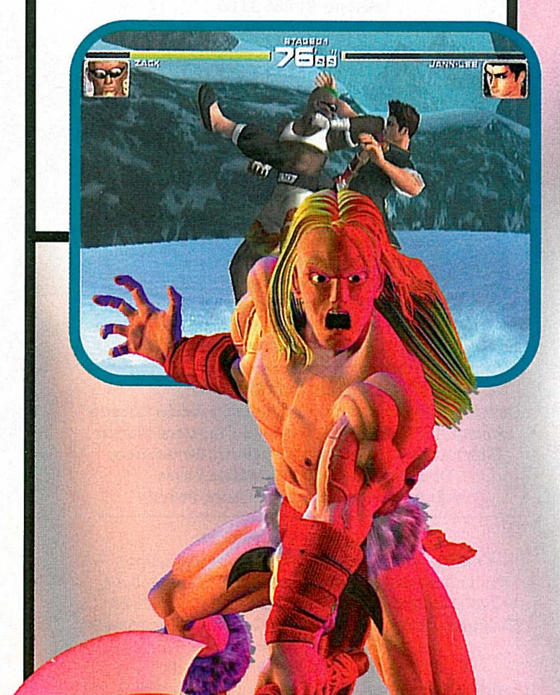




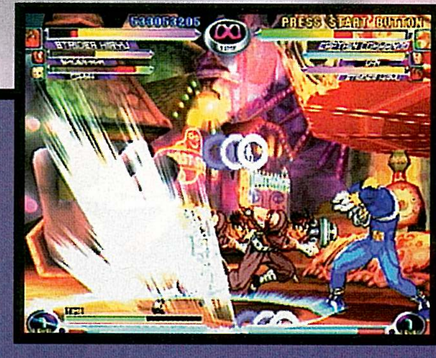
Secciones



A fondo









SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **Francisco Matosas**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López, John Gibbons** y **Antonio Asensio Mosbah**
Consejo Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco** y **José Oneto**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**

Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Redactor Jefe: **José Luis del Carpio Peris**
Edición: **Pepo del Carpio** y **Marcos García**
Redacción: **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto, Roberto Serrano Martín** y **Belén Díez España** (maquetación)
Colaboradores: **F. Javier Bautista, Javier Iturrioz, Lázaro Fernández** y **Enrique Berrón** (tratamiento de imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de Redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Teléfono: 91 586 33 00
E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Subdirector General: **José Luis García**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Comercial: **Carlos Ramos Pajares**

Edita: **EDICIONES REUNIDAS S. A.**
Director Gerente: **Mariano Bartivas**
Director de Producción: **Javier Serrano**
Director Económico: **Félix P. Trujillo**
Director Financiero: **Ignacio García**
Jefe de Producción: **Angel Aranda**
Jefa de Personal: **Marily Angel**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
(Teléfonos: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.)

PUBLICIDAD Y MARKETING
Director de Publicidad División Revistas: **Julián Poveda**
Director de Publicidad en Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Subdirector de Marketing: **Carlos Bravo**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: José Miguel Rodríguez (Jefe de Equipo), Mar Lumbreras (Jefe de Publicidad). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y **Baleares:** Marta García (Jefe de Publicidad). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20. **Benelux:** Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46. **EE. UU.:** Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99. **Francia:** M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00. **Reino Unido:** Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01. **Italia:** Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91. **Paises Nórdicos:** Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26. **Portugal:** P. Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76. **Suiza:** Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09. **Japón:** Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y Encuadernación: Altair-Quebecor. Ctra. N-IV a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 495 pesetas (incluido transporte). **Depósito Legal:** B. 17.209-92
Printed in Spain

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)





UN VERANO DE MOMENTOS SUPER JUEGOS

Aunque confesamos que nos gustaría estar en estos momentos en alguna playa del litoral español, nuestras obligaciones nos impiden poder marcharnos. Menos mal que las compañías se apiadan de nosotros y contribuyen a hacernos la estancia mucho más amena. Durante este mes, varios momentos han sido inmortalizados para enseñároslos en estas páginas. Las aventuras de **The Scope** en **Barcelona** en la presentación europea de TOCA World Touring Cars, la visita de un Pikachu gigante a nuestra redacción y el día que pasamos en el Parque de Atracciones durante la presentación de Wacky Races nos han dejado estas imágenes. Pero insistimos, a pesar de todo, preferimos podernos ir a tomar el sol a la playa con vosotros... y vosotras.



QUÉ MIEDO OIGA

*Este es el careto que se le quedó a **The Scope** al ver su jeta reflejada en un espejo. A su derecha **Alvaro**, un coleguilla pizpireto de SCREEN FUN.*



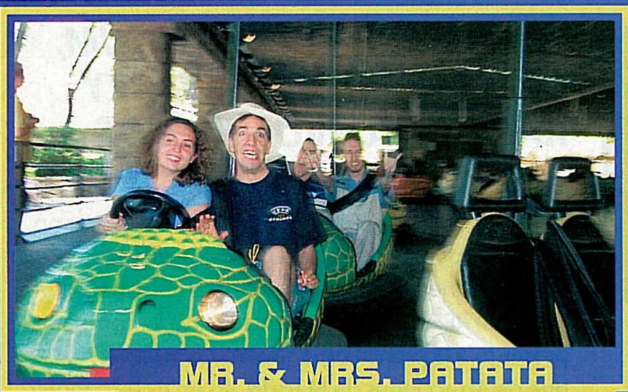
PICACHU TALLA XXXL

*Creíamos que lo más grande del mundo era el culo de **Javi**. Pues NINTENDO ha querido demostrarnos que Pikachu es capaz de, al menos, igualarlo. En la foto, de izquierda a derecha, **Oscar «Predator»**, **The Scope**, **Ana «Half Life»** subiéndose la cremallera, **Jason** poniendo un huevo, dos bellas jovencitas espontáneas que pasaban por ahí y que se hicieron amigas de Pikachu, sobre ellas **Doc** dando pellizcos a Pikachu, **R. Dreamer** mirando el escote de **Tomas**, que frota el hombro de **Doc**, y por detrás, como es habitual en él, **De lucar** controlando la situación.*



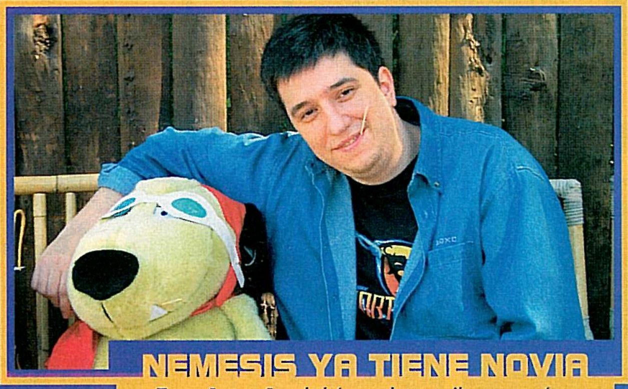
LAS MANOS QUIETAS

*Blanca «Tomorrows» de PLAYSTATION MAX, **Isabel** de SUPER JUEGOS ON LINE y **The Elf** (en la imagen tirándoles los tejos) fueron atados de esta guisa debido a los pellizcos que se daban mutuamente.*



MR. & MRS. PATATA

*El matrimonio Patata no teme al riesgo. Aunque ella no tiene mérito, ya que siendo capaz de compartir su vida con nuestro querido **Adolfo**, el resto son minucias. Detrás **Dani** de SCREEN FUN saluda a la familia.*



NEMESIS YA TIENE NOVIA

*Tras años y años de búsqueda en asilos y en países tercermundistas, **Nemesis** por fin ha encontrado a alguien que le haga masajes en la nariz. **Patán** y **Nemesis** comparten algo más que su perfil.*



VEN AL PARQUE

***Dani** de SCREEN FUN insiste con el saludo a su familia. A su izquierda, **Doc** y **The Elf** haciendo manitas debajo de la mesa, recuperándose de la impresión que les produjo en sus desgastados cuerpos la Lanzadera.*

Editorial

Aunque no es una época muy propicia para los lanzamientos, como siempre hemos insistido, el sorprendente aluvión de novedades nos ha «obligado» a prepararos un número extraordinario de verano.

MARCOS GARCIA

100 MESES

Ya os lo avanzamos el mes pasado, pero por mucho que nos lo repitamos y miremos la portada insistentemente, cuesta creer que llevemos la friolera de 100 meses con todos vosotros. Algo más de 8 años sin faltar ni un mes a la cita, compartiendo novedades, lanzamientos, noticias, análisis de juegos... Echando la vista atrás hay muchas cosas que se nos quedan en el recuerdo, desde los compañeros que trabajaron codo a codo con nosotros y que por cualquier causa ya no nos acompañan, hasta fechas significativas como anteriores aniversarios, entregas de premios, visitas a otros países para hacer diferentes reportajes, etcétera. Pero aunque lo que os vamos a decir suene a perogrullo, los principales culpables de que aún sigamos aquí «dando guerra» sois vosotros. Con vuestra fidelidad permitís que seamos la revista con la redacción más completa y numerosa, la única manera posible de llevar a cabo un trabajo que exige plena dedicación con cada juego, horas y horas de lucha con el *pad* de control con títulos que, en algunos casos, los menos, ni siquiera nos gustan. Pero el precio que pagáis por la revista es un compromiso adquirido para todos nosotros, un incentivo diario que nos obliga a vivir el mundo del videojuego como si fuéramos vosotros mismos. Por todo ello, gracias por permitirnos seguir aquí.

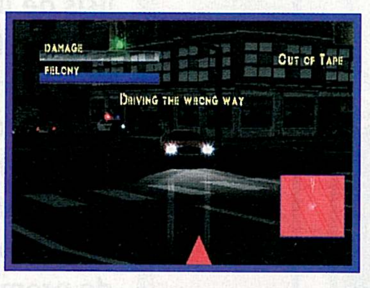


Este calor sofocante, ni con helados hay quien lo aguante. Sólo las noticias interesantes refrescan el ambiente bastante. En esta ocasión de esas tenemos un montón. Si soportáis esta rima, aguantaréis cualquier clima, es mejor el calor que los versos de un servidor.

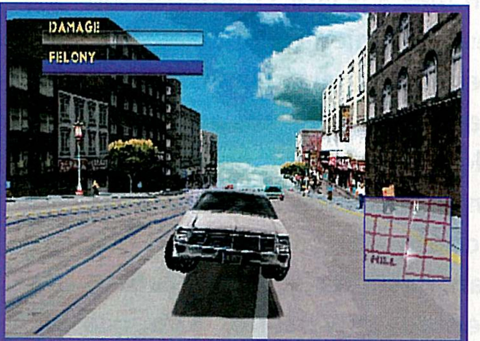
INFOGRAMES

DRIVER LLEGA A PLATINUM, PRESENTACION DE WACKY RACES Y NUEVOS JUEGOS

Este mes muchas son las noticias que nos han llegado a la redacción de INFOGRAMES. En primer lugar no podemos pasar por alto el anuncio de la salida al mercado en serie *Platinum* del magistral DRIVER, el colosal juego de REFLECTIONS. Por otra parte, la compañía presentó a la prensa española WACKY RACES en el Parque de Atracciones de **Madrid**, en un evento répleto de sorpresas. Por último tres juegos que darán que hablar: TINTIN PRISIONEROS DEL SOL para ***GAME BOY COLOR*** y SPACE RACE y UEFA 2001, que aparecerán en varios formatos.

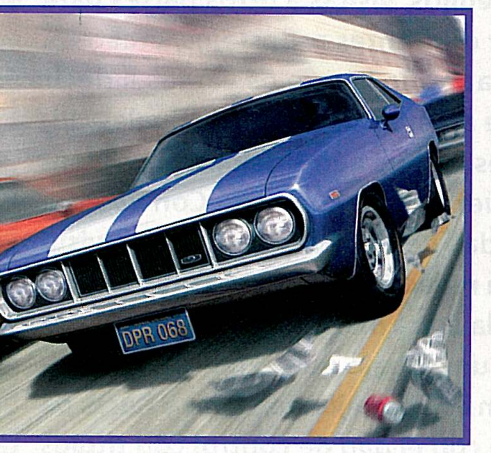


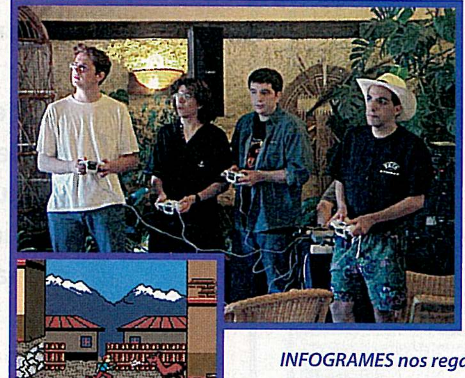
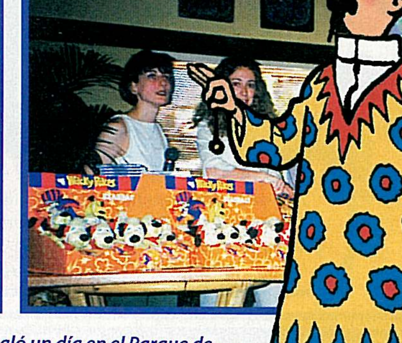
Si no tuviste la ocasión de disfrutar con él, ahora puedes conseguir DRIVER a un competitivo precio.







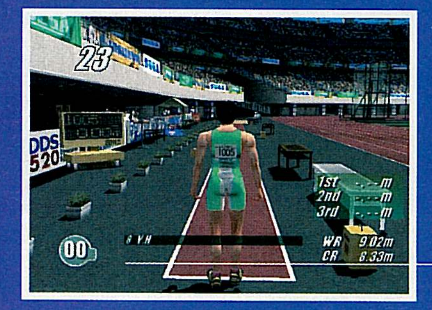



INFOGRAMES nos regaló un día en el Parque de Atracciones, marco ideal para la presentación de WACKY RACES. NEMESIS consiguió hasta un peluche.

SEGA

FECHAS DE LANZAMIENTOS

La compañía japonesa nos ha proporcionado información de los juegos que sacará al mercado después del verano. De esta manera, VIRTUA AHTLETE y VIRTUA TENNIS aparecerán a principios de Septiembre; METROPOLIS STREET RACER a mediados del mismo mes, TIME STALKERS y SEGA EXTREME SPORTS a mediados de Octubre; JET SET RADIO la segunda quincena de Noviembre y QUAKE 3 ARENA, aunque sin confirmar, también en Noviembre.



Aprovechando el tirón de la Olimpiada de Sidney, SEGA ofrecerá a sus incondicionales un fantástico simulador olímpico.



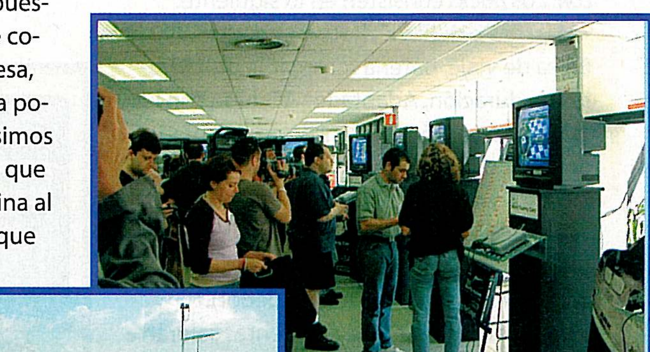


CODEMASTERS

MACROPRESENTACIÓN DEL NUEVO TOCA EN EL CIRCUITO DE MONTMELO

CODEMASTERS presentó a principios del mes de Julio, y en el circuito de Montmeló, su apuesta veraniega por la velocidad: TOCA WORLD TOURING CARS. Toda la prensa europea se dio cita en la ciudad condal donde pudimos participar en diversas actividades que rivalizaban en espectacularidad con la nueva apuesta de CODEMASTERS. Además de conocer a fondo la noche barcelonesa, la compañía británica nos invitó a ponernos al volante de unos velocísimos A4 acompañados de un monitor, que consiguieron subirnos la adrenalina al máximo en los casi tres minutos que se tardaba en dar una vuelta al circuito. Más tarde competimos con el juego, para finalmente ser obsequiados con un pequeño paseo a bordo de un helicóptero. Desde aquí destacar la magnífica organización del evento a cargo de **Clara Ramírez**, y la hospitalidad de **Mercedes** «dark channel» **Rey**.

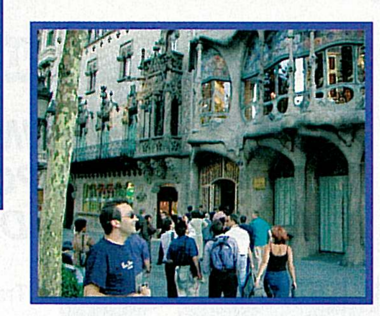








Unos flamantes A4 Turbo, unos con tracción delantera y otros con tracción total, fueron los protagonistas de la presentación. Saltaron chispas.





ACCLAIM

NUEVA LINEA DE PERIFERICOS PARA GAME BOY COLOR

El 28 de Julio aparecerán dos *packs* y dos accesorios que, según ACCLAIM, se convertirán la más completa y sugerente gama de periféricos para tu ***Game Boy Color***. Los *packs* consisten en lo siguiente:

- **Master Pack** (P.V.P. Recomendado 5.990 ptas.) Bolsa de viaje, batería recargable de 15 horas de duración, Adaptador AC, lupa con luz, cable *link*, cordón de transporte, adaptador de mando direccional y botones.
- **Road Pack** (P.V.P. Rec. 5.990 ptas.) **Worm Light**, bolsa de viaje, batería recargable de 15 horas de duración, adaptador AC y adaptador para coche (encendedor).

Y como accesorios independientes saldrán a la venta el **Shock N´Rock** y el **Worm Light**.

***Shock N´Rock** se compone de un amplificador de sonido, altavoces estéreo, funciones de vibración que simulan el Force-Feedback y 10 horas de batería recargable.*









NINTENDO

NINTENDO ULTIMA LA TRADUCCIÓN DE TEXTOS DE POKÉMON SNAP, LA MAS ORIGINAL DE SUS AVENTURAS



Pikachu se convierte en todo un modelo que no dudará en posar para nuestra cámara.



Tras capturar todos los Pokémon habidos y por haber, NINTENDO nos propone ahora volver a capturarlos de nuevo, aunque de una forma algo diferente: fotografiándolos. La última locura de los Pokémon, que lleva ya algún tiempo en **Estados Unidos** y **Japón**, permitirá al jugador crear su propio álbum de fotos con las mejores poses y en los más asombrosos paisajes. El profesor OAK será el encargado de calificar cada uno de nuestros trabajos, valorando la distancia a que se encuentran los Pokémon, la especie a que pertenecen y la pose que presentan. El objetivo final, como siempre, será conseguir el total de los Pokémon esparcidos por el mundo. La fase de localización está en un estado muy avanzado, por lo que es de esperar que el próximo mes os podamos acercar la versión definitiva del juego. ¡Sigue la fiebre Pokémon!

COMPAÑIAS

VIRGIN CONTRAATACA CON UNA NUEVA BATERIA DE NUEVOS JUEGOS A CADA CUAL MAS SORPRENDENTE





Aztec, Rampage Through Time, Mortal Kombat Special Forces y Ray Crisis para ***PlayStation***, y San Francisco Rush para ***Dreamcast*** son las inminentes propuestas que después del verano podremos encontrar en las tiendas. Otros juegos que también distribuirá la compañía los podrás encontrar en otras secciones de la revista, y os emplazamos al número de Septiembre para contaros las primeras impresiones de cada uno de ellos.

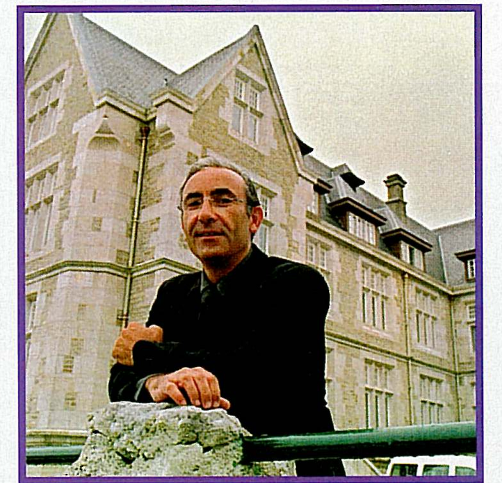


EL CONSEJERO DELEGADO JOSE SANCLEMENTE ANUNCIA EL LANZAMIENTO DEL PORTAL ZETAZETA.COM TRAS EL VERANO

EL GRUPO ZETA ABORDA SU EXPANSIÓN MULTIMEDIA, ABIERTO A ALIANZAS QUE NO MERMEN SU INDEPENDENCIA

La aplicación de una estrategia de crecimiento multimedia y el desarrollo de una política de alianzas no accionariales —compatibles, por tanto, con su independencia—, son dos de los pilares en los que el **GRUPO ZETA** basará su expansión, según explicó el consejero delegado del holding, **José Sanclemente**, en un curso sobre grupos periodísticos de la **Universidad Internacional Menéndez Pelayo** (**UIMP**), celebrado en **Santander**. **Sanclemente** anunció el lanzamiento del portal **zetazeta.com** tras el verano, confirmó el desarrollo de nuevos «e importantes» proyectos en prensa diaria, revistas, libros y radio, tanto en **España** como en **América Latina**, y reiteró la apuesta del **Grupo Zeta** por la televisión digital autonómica.

Sobre los posibles acuerdos con otras empresas, **Sanclemente** explicó que la compañía que preside **Antonio Asensio** «reafirma su autonomía e independencia, si bien no desdeña alianzas». En este sentido, señaló que la actual complejidad del mundo de la comunicación «hace necesarios acuerdos», por lo que el grupo está «totalmente abierto» a estas alianzas «en cualquier ámbito» y, de manera especial, en radio y televisión digital, campos en los que se requieren acuerdos con socios financieros y tecnológicos. En este contexto también mencionó la alianza de **Ediciones B** con **Santillana** para la edición de libros de bolsillo. Respecto a la expansión del **GRUPO ZETA** en clave multimedia, **Sanclemente** subrayó que es una de las estrategias de crecimiento. Al respecto, se refirió a la necesidad de ir creando redacciones multimedia y temáticas, y valoró las posibilidades de convergencia entre la TV digital e Internet. En la Red, el **GRUPO ZETA** estrenará tras el verano su portal **zetazeta.com**, que combinará los contenidos temáticos de sus cabeceras diarias, semanales y mensuales con los libros, el comercio electrónico y múltiples servicios. **Sanclemente** también comentó la ampliación y consolidación del grupo de emisoras de radio. El **GRUPO ZETA**, que cumplirá su 25º aniversario el próximo año, está dotándose de una mayor cohesión editorial y, a la vez, intenta dar respuesta a los nuevos retos que plantea la producción de contenidos para prensa, radio, televisión e Internet. Para ello ha creado un comité editorial que estudia y desarrolla la estrategia del grupo. «La cohesión interna –precisó— se plasma tanto en materia de organización como de línea editorial».



Creado en 1976, el grupo que preside **Antonio Asensio** está formado por más de 50 empresas del sector de la comunicación, de las que dependen 45 publicaciones, entre ellas **El Periódico de Catalunya**, **Sport**, **Tiempo** e **Interviú**. Facturan más de 65.000 millones de pesetas y dan empleo a más de 2.300 personas. El grupo tiene presencia directa en varios países latinoamericanos, donde **Ediciones B** es cada vez más importante.

LAS REVISTAS DEL GRUPO ZETA GANAN LECTORES

Las revistas mensuales que edita el **GRUPO ZETA** han ganado en los últimos meses 179.000 lectores, según indican los datos del **Estudio General de Medios** (**EGM**) en su segunda ola de este año. Estos nuevos seguidores han hecho que la audiencia de los mensuales del **GRUPO ZETA** rebase claramente el listón de los cuatro millones de lectores. Las cifras del **EGM**, que abarcan los meses que van desde abril hasta junio de 2000, señalan importantes crecimientos. Es el caso de la revista femenina de alta gama **Woman**, que ha ganado 64.000 lectores hasta situarse en los 356.000, casi un 22 por ciento más que a principios de año (EGM 1ª ola 2000), cuando contaba con 292.000. También **CNR**, dedicada a la divulgación, ha incrementado su audiencia en 54.000 personas, para llegar a rozar los 400.000 lectores (388.000), con un aumento del 16 por ciento, muy por encima de la subida experimentada por el conjunto de las otras principales revistas de su sector, que es de un 3 por ciento. La veterana **Viajar**, con 156.000, tiene ahora 40.000 seguidores más que a principio de año, lo que supone una expansión del 34 por ciento. Las cifras hacen ver, además, un crecimiento acumulado, ya que los datos del periodo octubre 1999/ mayo 2000 (139.000 lectores) son un 24 por ciento más altos que los conseguidos un año antes. **You**, dirigida a las jóvenes, se sitúa por encima de los 215.000 lectores, 21.000 más que en el primer trimestre. Esto apunta una subida de casi un 11 por ciento, que cobra más relieve si consideramos que el conjunto de su sector ha perdido un 2 por ciento. La revista de estilo masculino **Man** llega a los 265.000 lectores en el periodo que va desde octubre de 1999 a mayo de 2000, ganando 31.000 seguidores (un 13 por ciento más) sobre el dato que el **EGM** daba para un año antes, si bien ha descendido en esta última oleada.

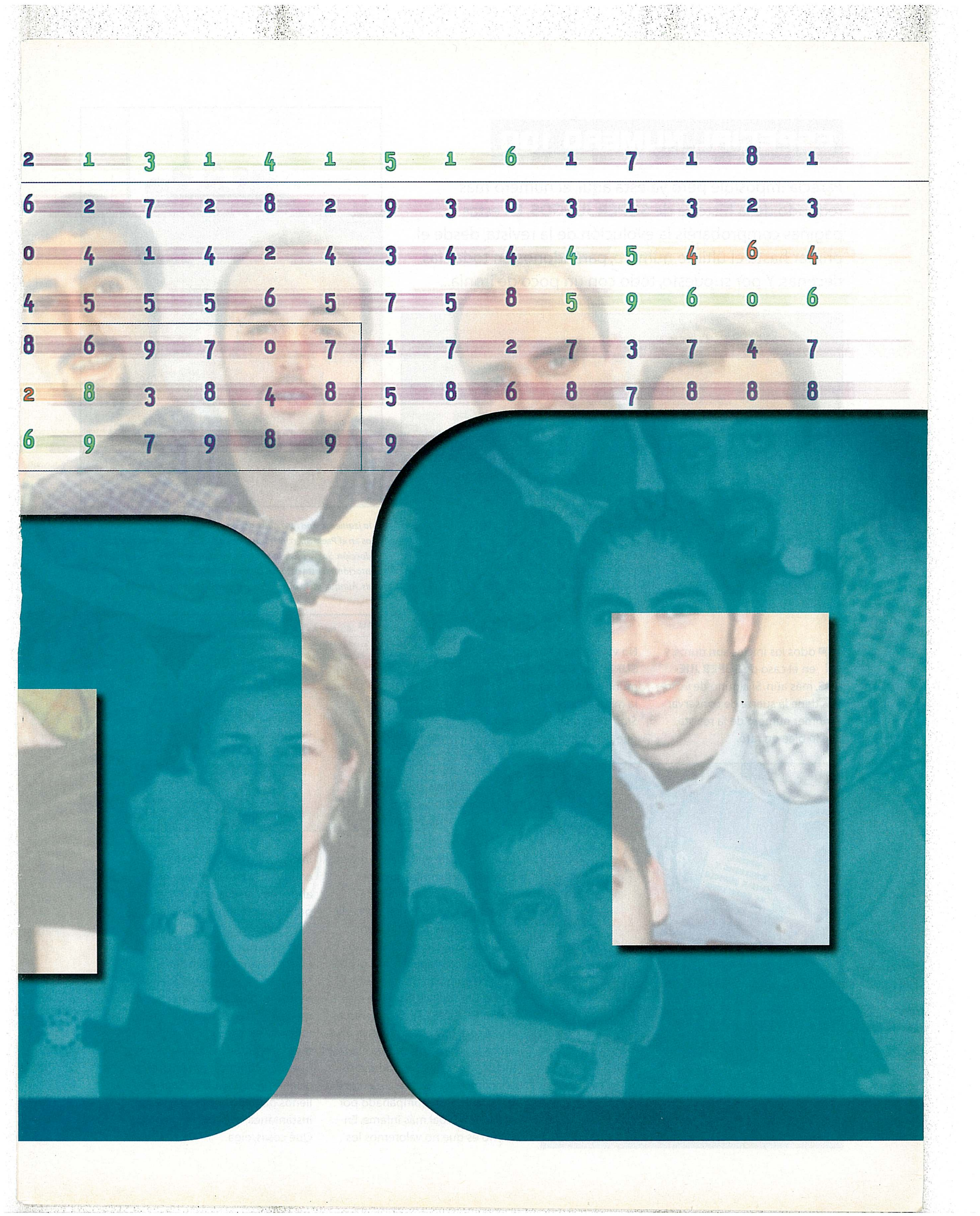


EL GRUPO ZETA AUMENTO UN 55% SU BENEFICIO NETO EN 1999

GRUPO ZETA, S.A. ha obtenido en el ejercicio de 1999 un beneficio neto de 1.384 millones de pesetas (8,318 millones de euros), con un crecimiento sobre el año anterior del 55,1 por ciento. Su resultado consolidado antes de impuestos el pasado ejercicio fue de 3.019 millones de pesetas (18,145 millones de euros), lo que supone un aumento del 56,5 por ciento sobre las cifras del 98. El total de ingresos ha alcanzado los 65.522 millones de pesetas, un 6,9 por ciento más, mientras que el resultado de explotación ha crecido un 72,3 por ciento, situándose en los 5.725 millones de pesetas. La plantilla ha pasado de 2.259 personas en 1998 a 2.314 en 1999. Estos resultados avalan la nueva etapa que el **GRUPO ZETA** ha emprendido, guiado por criterios de diversificación, iniciativas multimedia y proyección en los escenarios de la nueva economía.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	0	1	1	1
9	2	0	2	1	2	2	2	3	2	4	2	5	2
3	3	4	3	5	3	6	3	7	3	8	3	9	4
7	4	8	4	9	5	0	5	1	5	2	5	3	5
1	6	2	6	3	6	4	6	5	6	6	6	7	6
5	7	6	7	7	7	8	7	9	8	0	8	1	8
9	9	0	9	1	9	2	9	3	9	4	9	5	9

DEL UNO AL 10



ESPECIAL NUMERO 100

Parecía imposible pero ya está aquí, el número más redondo de la historia de SUPER JUEGOS. En estas páginas comprobaréis la evolución de la revista, desde el primer hasta el último número, parándonos en todas las decenas. Y por supuesto, todo con un poco de ironía...





A la izquierda una foto que hace un año aproximadamente publicamos en el PRESS START. En ella vemos a todos los miembros de la redacción. Sobre estas líneas, otra instantánea colectiva en una presentación, en este caso del DRIVER que VIRGIN distribuyó en nuestro país. Aunque no lo parezca, nuestro trabajo es duro, muy duro.

Todos los inicios son duros, y en el caso de **SUPER JUEGOS**, más aún. Si alguno de vosotros tiene la suerte de conservar el primer número de la revista, que lo ojee un rato.

No vale reírse... Pues sí amigos, **SUPER JUEGOS** demostró al mundo cuáles eran los inicios de la maquetación. Eso sí, ojeando el *Staff* de la revista observamos que de toda la gente que comenzó sólo queda en la revista **Belén Díez España**, nuestra maquetadora bimatrimonial capaz de hacerse un reportaje de veinte páginas con una mano mientras con la otra llama a su amiga **Pizca**. Tampoco nos olvidamos de nuestro amigote **Luis Jorge García** (actualmente director en **PC PLUS**). Sinceramente, la revista era bastante primitiva en todos los aspectos, con secciones incomprensibles. No podríamos olvidarnos de esa mascota ridícula llamada Joy, acompañado por Mix, a cada cual más infame. En fin, no es que no valoremos los inicios, pero eran otros tiempos y comparado con lo que se estila ahora nos resulta bastante sorprendente (también el público era mucho más infantil). Eso sí, valía 175 pesetillas, que teniendo en cuenta que hablamos de Mayo del 92, es una cantidad bastante ajustada. Mención especial merecen las pantallas, que en lugar de ser capturadas digitalmente, cuentan las malas lenguas que un fotógrafo se ponía frente a la tele y obtenía, tras 3 carretes llenos de brillos y barridos, una instantánea que daba el pego. Qué cosas, oiga.



CONSOLAS

En pantalla

JOHN MADDEN FOOTBALL'92

El mejor juego deportivo del año

Mega Drive: deportivo

	JOE MONTANA II	JOHN MADDEN
JUGADAS DEFENSA	18	54
JUGADAS ATAQUE	42	Más de 170
VISIÓN DEL JUEGO	Lateral	Frontal panorámica
OPCIÓN CLIMA	Sí	Sí
EFECTO ZOOM	Sí	No
NIVELES DIFICULTAD	3	Ninguno
EQUIPOS A ELEGIR	28	29
Nº DE CAMPEONATOS	4	4

Una sorprendente simulación deportiva de difícil dominio que se desarrolla en tiempo real

CARLOS YUSTE



Febrero de 1993 y la cosa no mejoraba mucho. Sin embargo, hubo un hecho que cambiaría el devenir de la historia de la revista. Fruto de un acuerdo de colaboración con la organización Ayúdale a Caminar, un tal **Tomás Pérez** se integró unos números antes en la revista. Los médicos no nos dieron muchas esperanzas de recuperación, pero día a día fue mejorando de sus problemas psicológicos (los de su orientación sexual aún los conserva), y poco más tarde se convirtió en nuestro Director de Arte. Un tío guay y gay capaz de hacer virguerías, incluso maquetando. Repasando el *Staff* aparecen nuevos nombres ilustres, como **Antonio Greppi**, que con treinta kilos menos, similar quijada y estrabismo, incluso se prestaba a hacer de modelo para promocionar juegos de mesa. Y no hay que olvidarse de **Carlos Yuste** o **Tomás Tejón**, dos nombres que también permanecen en nuestro recuerdo. Pero si hay un nombre que no debería pasar desapercibido es **Javier Iturrioz**, que desde el número 2 colabora con la revista ocultando su verdadera identidad. Nos hizo prometer que jamás diríamos que es profesor de Empresariales en el CEU, y así lo haremos. Acaba de ser padre... ¿Expediente X?



CONSOLAS En pantalla
RISKY WOODS
Los secretos del bosque maldito



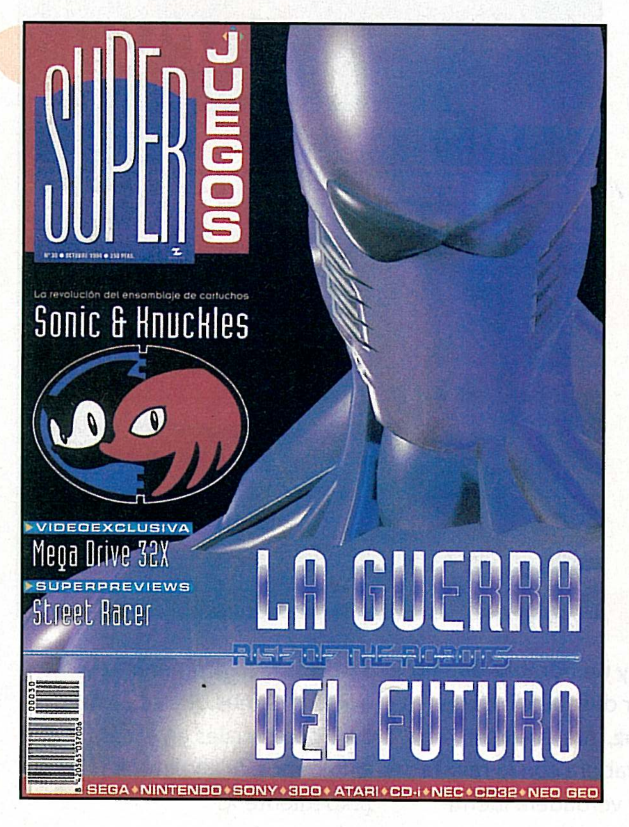
Y aunque suene un poco a chulería barata, el número 20 fue el primer gran cambio de la revista. Después de un periodo de aprendizaje y confusión, se estructuró la redacción y comenzaron a aparecer firmas que ya se han convertido en habituales para todos vosotros. Primero fueron **J. L. Skywalker**, **The Elf** y **Nemesis** los que vinieron del lado oscuro de la Fuerza a incorporarse a la revista, y poco después **The Scope**, **R. Dreamer** y **Mayerick** también formaron parte del nuevo proyecto **SUPER JUEGOS**. Lentamente, la cosa iba mejorando, e incluso se superó esa pequeña gran crisis que supuso el fichaje de **De Lucar**, que estuvo a punto de reconvertir la revista en una publicación de interpretación de sueños debido a las imaginativas historias que se le ocurrían tras la ingesta de líquidos en las noches de los sábados. «Ayer estuve con una rubia con unas gomas, que justo un minuto antes de llegar vosotros se fue» pasó a ser una frase tan célebre como el «tenéis algo para maquetar» de **Belén**. **Santiago Lorenzo**, **Colman López** y **David Amo** también merecen un lugar destacado en la revista, así como nuestra secretaria **María De Frutos**, una auténtica superviviente que aún trabaja con y contra nosotros desde el primer número. Respecto al contenido de la revista, los comentarios eran mucho más profundos y profesionales, los juegos eran analizados más concienzudamente, y fueron desapareciendo los errores anteriores.





ESPECIAL NUMERO 100

30



A nivel gráfico, sin duda la revolución más absoluta de la revista. En este número cambiamos todo, desde cabecera hasta presentación, incorporando ese lomo que tanto echamos de menos. A partir de este número es cuando creció la familia **SUPER JUEGOS**, ya que gracias a la gran campaña publicitaria y al regalo de un vídeo junto con la revista, muchos que no nos conocían se acercaron hasta nosotros y aún permanecen a nuestro lado. Entre las incorporaciones destaca **Fernando Asikitanga Martín**, nuestro Relaciones Internacionales; **Alfonso Vinuesa**, actualmente maquetador de suplementos; **Magdalena González**, encargada del tratamiento de imágenes y **The Punisher**, el globo sonda.

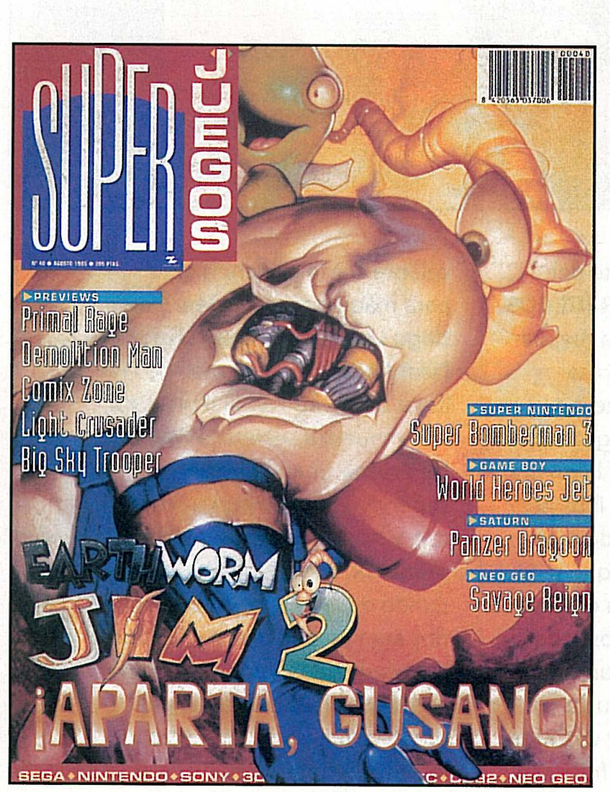


En estos tiempos el Manga era una auténtica fiebre, como aún hoy sigue siendo. Por ello y desde entonces, publicamos una sección dedicada a los juegos basados en la animación japonesa.



40

D iez números más tarde se iban puliendo errores y conformando una de las épocas doradas de la revista. Por aquella época **The Elf** ya era el director de la revista, y el equipo de redacción estaba profundamente consolidado y aún hoy sigue siendo la columna vertebral de SUPER JUEGOS. La estructura apenas varió en los últimos diez números, salvo pequeños retoques en algunos detalles ínfimos. Fueron los meses en los que la gente comenzó a identificar nuestra revista como la única realmente hecha por jugones y con ilusión. Había otras revistas, unas mejores y otras peores, pero llevábamos a gala el que en ninguna otra se podían contemplar pantallas de tantas fases, que en ninguna otra se podrían leer análisis fruto de mucho tiempo de experiencia con un juego (y no el típico comentario que te cuenta el argumento tras jugar dos horas con el juego). Era el inicio de la época dorada del videojuego, del auténtico *boom* que protagonizó sin duda ***PlayStation***.





*La maquetación siempre ha sido uno de los aspectos más cuidados de **SUPER JUEGOS**. Cualquier juego, por malo que sea, requería de una suma atención para presentarlo de forma atractiva.*

El número cincuenta de nuestra era, sin alejarse en demasía de las líneas establecidas hace una veintena de números, sí que traía sorpresas. Una de ellas, y que muchos de vosotros recordaréis, es el suplemento JAPANMANIA. ¿Quién no se acuerda de aquellas niponas dentonas en traje de baño? Pero no era sólo eso. Fuimos pioneros a la hora de crear un suplemento de manga en una revista de videojuegos, combinando de igual forma las noticias sobre manga y anime, con las mejores *previews* de juegos recién aparecidos en el mercado japonés. Y es quizá este ultimo aspecto el que nos distingue del resto de revistas. Nadie como nosotros te acerca la actualidad del País del Sol Naciente mes a mes, con tanto despliegue de títulos. Y volviendo al número 50, dos nombres para el recuerdo: **Alejandro Arriaga** al escáner y el incisivo grafista **Alfonso Fernández**.



El fútbol ha sido un tema bastante recurrente en la historia de ***SUPER JUEGOS****. Cada vez que se celebraba un evento futbolístico las compañías se lanzaban como posesas a programar juegos que se hiciesen con las preferencias de los aficionados. En este número nada menos que 7 títulos aparecen en portada.*



Y así, como quien no quiere la cosa, ya estamos en Abril del 97 que, curiosamente, coincide con otro especial de fútbol en portada acompañando a la segunda entrega del celebrado NEED FOR SPEED. Continuábamos con JAPANMANIA y con la mayoría de secciones que aún hoy permanecen en la revista. Respecto al *Staff* de la revista, pocos, muy pocos cambios. Eso sí, también hay que rendir un pequeño homenaje a **Paloma Rollán**, que desde los primeros números se ha encargado de poner a punto todos los ordenadores de la revista, así como solventar los interminables problemas de cuelgues, fallos de sistema, etcétera. **Paloma**, la bruja «avería» del ***MACINTOSH***, ha soportado estoicamente nuestras bromas, y lo que le queda. Y también hay que hacer mención a **Mar Lumbreras**, la encargada de publicidad de la revista que mes a mes nos atormenta con sus frases más célebres como «hola bicho», «eso no es mi tema», «dame el planillo», etcétera. Es prácticamente como una persona para nosotros. Y por último, aunque sea odiado por muchos y amado por muy pocos, también puso su granito de arena el **SUPERGOLFO**, un anónimo colaborador de la revista que desde los tiempos de la extinta y genial MEGA SEGA viene dando «caña» desde su discutida sección. Unas páginas que muchos no entendéis, que creéis que sobran, pero que otros idolatráis y degustáis con fruición mes a mes. Los pequeños granitos de arena de cada una de estas personas dan forma a esta revista.







70



El número 70 ya es prácticamente lo mismo que tenéis actualmente en vuestras manos. Una nueva maquetación más moderna, más clara, más adulta y de mejor lectura, que se convertía en espectacular a la hora de presentaros reportajes especiales. En el *Staff* dos nuevas incorporaciones. **Enrique Berrón**, el «algarrobo» del escáner, se incorporaba a la gran familia **SUPER JUEGOS**. Por otro lado, un diminuto ser, de escandalosas risotadas y de modales atocinados se colaba en la redacción. **Doc**, desde entonces, se ha convertido en el especialista de los juegos de lucha y en la diana de todas las broncas. Es un poco zascandil, maleducado y grita a las mozas, pero friega el suelo que es un primor.



*De nuevo **SUPER JUEGOS** cambia de aspecto. No fue la primera vez y tampoco la última, ya que lo mismo siempre cansa y hay que ir dando nuevos aires a la revista para que no os aburráis.*



80

Parece que fue ayer cuando METAL GEAR SOLID ocupó la portada de nuestra revista y la mayoría de los sueños de los usuarios de ***PLAYSTATION***. Diciembre del 98 nos recibía con la noticia de que la joya de KONAMI iba a salir completamente traducido y doblado, convirtiéndose en el mejor juego de los 32 *bits* de SONY hasta la fecha. La revista en su aspecto general no presentaba apenas variaciones, así como el *Staff*, que no presentaba ninguna nueva incorporación. Dentro de la revista destaca el PRESS START del SIMO, la feria de la informática de **Madrid**, en la que tuvimos oportunidad de saludar cara a cara a muchos de los lectores de la revista. Tuvimos visitas de famosos, algún accidente y, por supuesto, nos llevamos los ceniceros de la mayoría de los *Stands*. Tampoco nos debemos olvidar de los libros de trucos que desde el número 66 incluíamos en la revista y que quince números más tarde seguían siendo uno de los principales alicientes para hacerse con ella.



El juego de ASTERIX en PLAYSTATION era el segundo tema más importante de la revista. Como suele pasar, tuvimos que «sacrificarnos» y viajar hasta el país vecino para ver de primera mano el juego.



Hace 10 meses, en Octubre del 99, llegábamos al número 90. Obviamente las noticias que presentamos son muy actuales, y muchas de ellas aún permanecen en vuestra retina. Parece que fue ayer, pero hace casi un año que se presentó oficialmente **PlayStation 2**, después de muchos meses de rumores sobre su diseño y de varias imágenes falsas que os presentamos en cada momento. También encontramos en el número 90 un suculento reportaje del ECTS, en el que los lanzamientos de **Dreamcast** fueron los protagonistas. La estructura de la revista permanece inalterable, sin ausencias ni incorporaciones. Aunque ya llevábamos muchos meses haciéndolo, las guías en formato grande se convertían en objeto de deseo de muchos jugones, que veían en ellas a las aliadas para solventar los juegos en que se atascaban, así como para exprimir al máximo todos sus secretos.



Por coincidencia de fechas, este ECTS '99 parecía diseñado especialmente para ser el escaparate ideal del lanzamiento en Europa de Dreamcast. Así fue, pero estaba tan cantado que SONY no dudó en sumarse a la fiesta con una poderosa contraofensiva informativa sobre las bondades de la futura PS2. NINTENDO, la tercera dama en discordia, no estaba por la labor de empezar a bailar datos sobre *Dolphin* y centró su estrategia en lo que tiene y un poco en lo que tendrá su nueva portátil Game Boy Advanced. Todas estas cosas estaban de boca en boca cuando por los pasillos del Olimpia empezó a escucharse un fuerte rumor. El asunto de conversación, ¡oh gran sorpresa!, no iba sobre la batalla de las consolas. De lo que todos hablaban era de que el mejor juego de la feria era otra vez de KONAMI: el impecable ISS Pro Evolution.



*Esta portada contiene algunos de los mejores títulos de la historia de los videojuegos. Rayman 2 en primer lugar, Final Fantasy VIII o ISS Pro Evolution saltan a la primera plana en un Octubre del 90 que iba preparando los bolsillos para las inminentes compras navideñas. Y no podemos olvidarnos de la presentación oficial de **PlayStation 2**.*

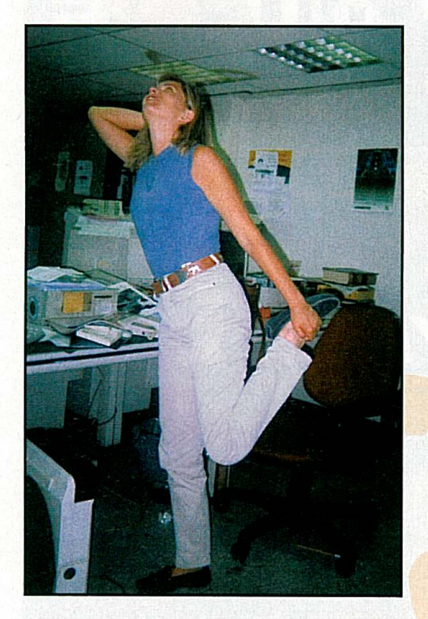


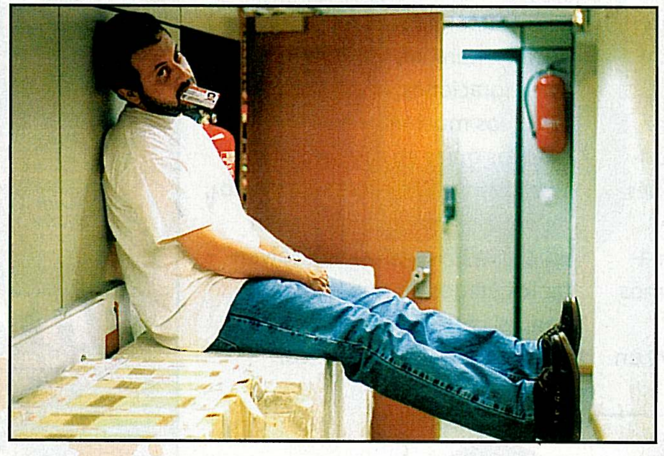
Y por fin llegamos al número 100. En todo este tiempo nos hemos dejado en el camino a mucha gente que echamos de menos y que ha preferido dirigir sus pasos hacia otros temas. También se nos han ido incorporando nuevos redactores que han contribuido a no perder jamás esa ilusión que siempre se debe de tener a la hora de hablar de videojuegos. Y los que estamos desde los primeros números hemos perdido pelo, algunos más que otros, hemos ganado barriga, algunos mucho más que otros, y sobre todo experiencia. De esta manera, conjugando todo lo que hemos aprendido a lo largo de todos estos años con la ilusión que nos despiertan las prestaciones que ofrecen las nuevas máquinas, es lo que más nos anima a seguir adelante. Reconocemos que somos unos privilegiados por haber podido asistir en primera persona a la vertiginosa evolución del mundo de videojuego, y que estamos seguro que dentro de mucho tiempo será reconocida como se merece por los historiadores. Pero obviamente si estamos aquí es por vosotros, porque sabemos que invertir vuestro dinero en la revista, en lugar de gastároslo en otra cosa, es algo que jamás os podremos agradecer como debiéramos. Ese regalo que mes a mes nos hacéis, esperamos compensarlo de la mejor manera que sabemos hacerlo, ofreciendo un producto competitivo, moderno, independiente y que responda a todo lo que se exige a una revista de videojuegos.

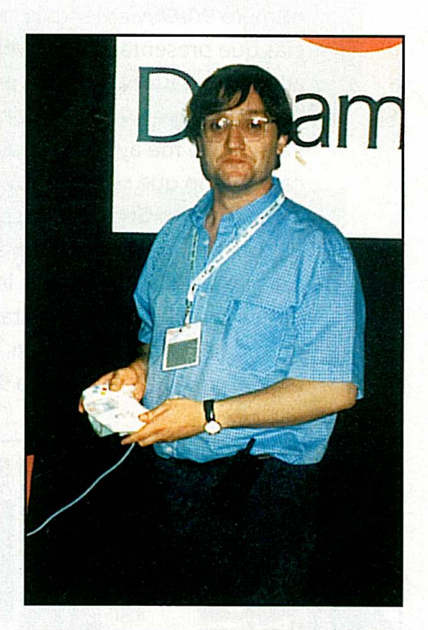




8 AÑOS HACIENDO EL «GAMBA»







*A la izquierda **Belén** en plena danza de apareamiento. Sobre estas líneas el lamentable estado de **Tomás** en los inicios de su trabajo en **SUPER JUEGOS**. Hacer no hacía mucho, pero recaudaba por lo menos dos «talegos» diarios en limosnas. A la derecha **De Lucar**, el **Gerard Depardieu** del joystick.*



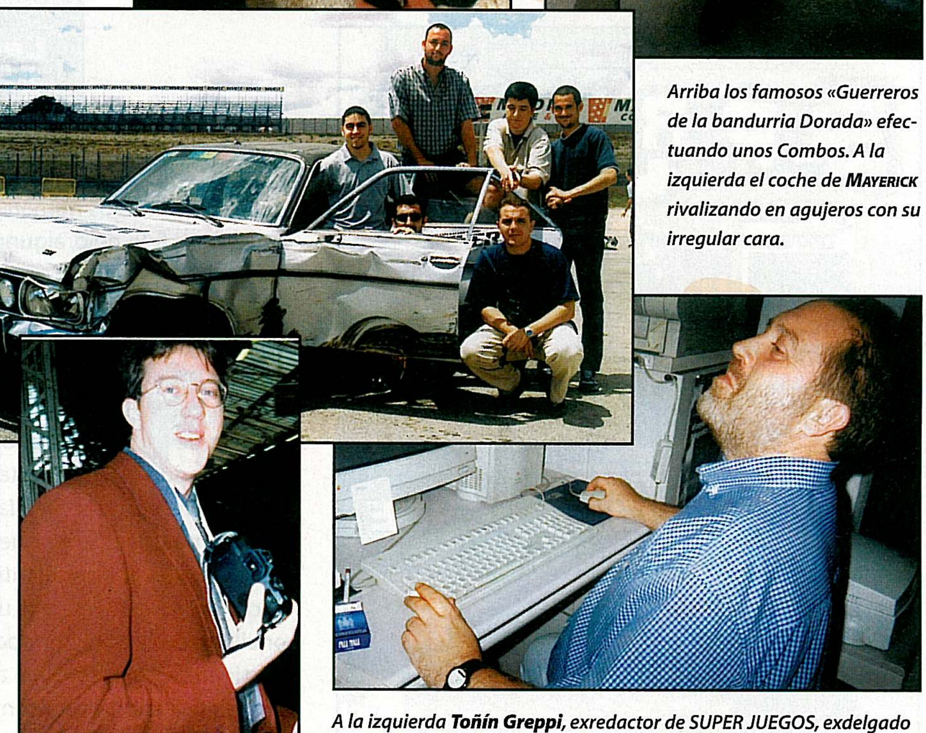
*Arriba un momento de camaradería ayudando a **De Lucar** a levantarse de la silla. A la derecha **The Elf** arengando a su tropa para poder cerrar a tiempo.*



*Arriba los famosos «Guerreros de la bandurria Dorada» efectuando unos Combos. A la izquierda el coche de **Mayerick** rivalizando en agujeros con su irregular cara.*



*El negro calvorota **The Scope** protagoniza junto a «parmalat **Dremayer**» un Survival Horror para **Game Boy Pocket**.*



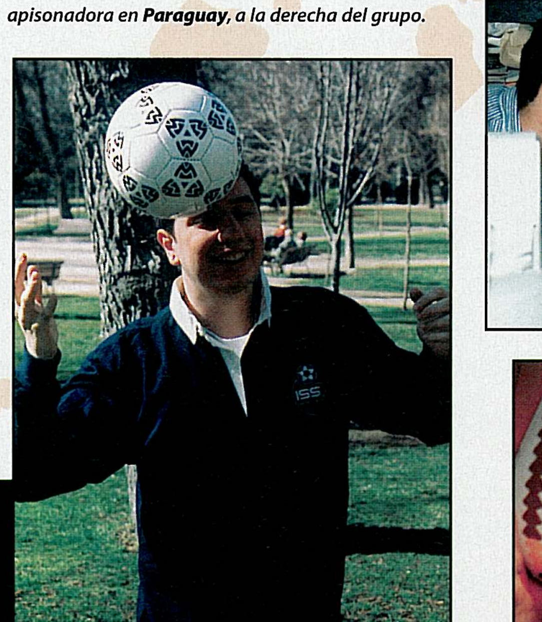
*A la izquierda **Toñín Greppi**, exredactor de SUPER JUEGOS, exdelgado y «extrábico». Sobre estas líneas **Enrique**, el escanista bandolero.*



Los «Guerreros de la Bandurria Dorada» en plena acción. **The Punisher**, que actualmente trabaja de apisonadora en **Paraguay**, a la derecha del grupo.



*Así éramos hace unos años... Jóvenes, con tipazo y hasta con pelo. Mención especial al deterioro de **Tomás**, que dejó el tabaco y su físico en el camino.*



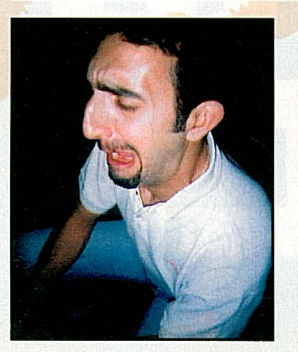
***Fernando Martín**, **Asikitanga**, hacía eso siempre (tocarse los...). A la derecha **Nemesis** en su primer contacto con el deporte no manual.*





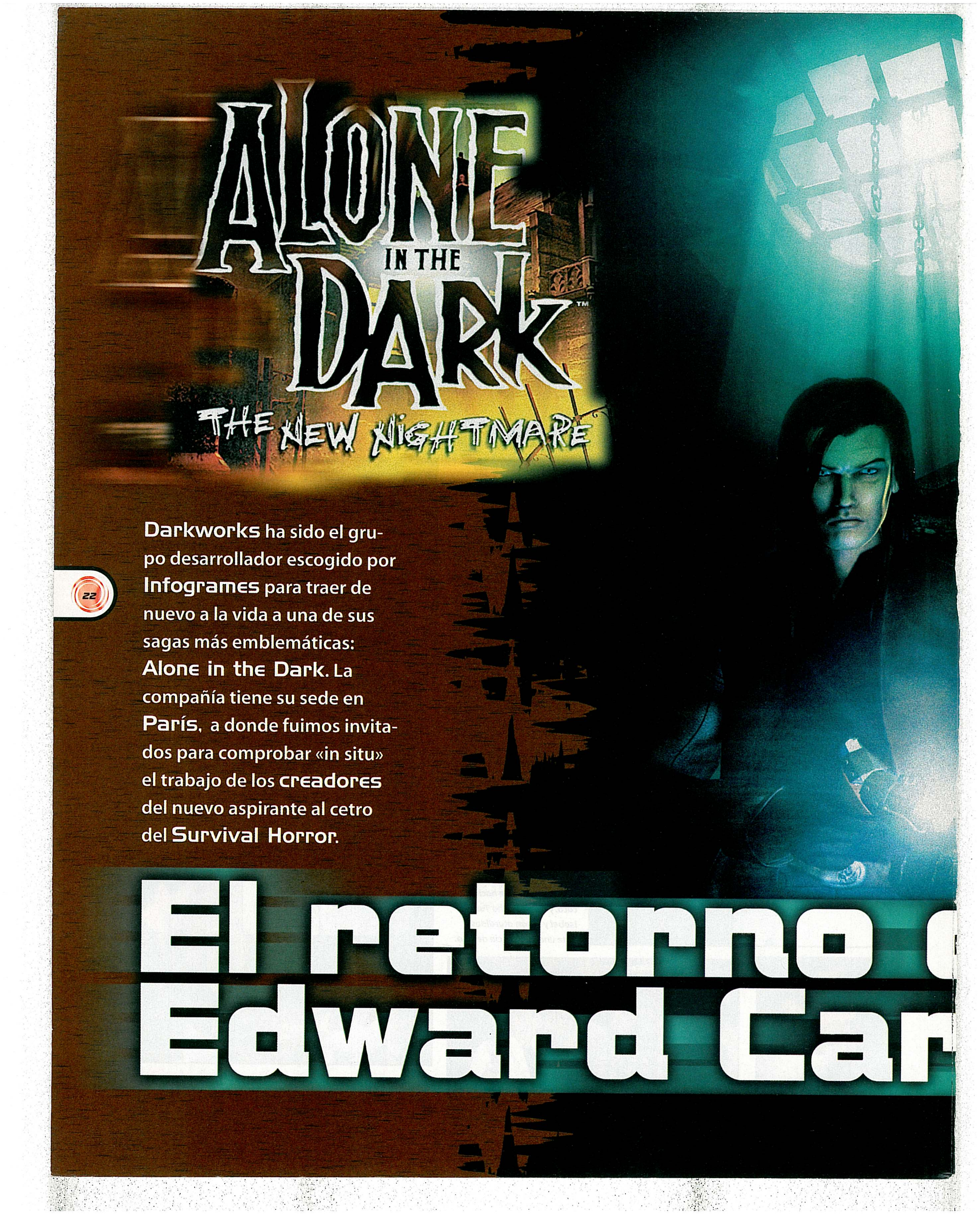
*Arriba podéis ver de nuevo lo mucho que hemos cambiado a lo largo de estos 100 números. Impagable el tupé de **The Elf** y la cara de colegial de **R. Dreamer**. A la izquierda **Doc** intentando ser amamantado por un póster.*

***J. Iturrioz** a la izquierda, debajo **R. Dreamer** haciendo caca, y a su derecha **Tomás**, **Isabel** y **Jasón** aturdidos ante una flatulencia de **Ana**.*



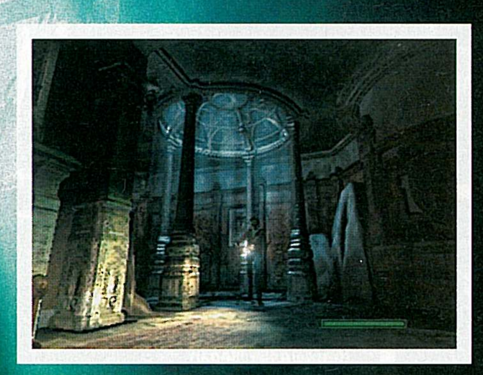


*En administración tenemos un aliado. **José** ha sido el encargado de pagarnos los viajes, los taxis, las comidas y diversos gastos. En la foto le vemos subvencionando el cambio de sexo a **De Lucar**.*



Darkworks ha sido el grupo desarrollador escogido por **Infogrames** para traer de nuevo a la vida a una de sus sagas más emblemáticas: **Alone in the Dark**. La compañía tiene su sede en **París**, a donde fuimos invitados para comprobar «in situ» el trabajo de los **creadores** del nuevo aspirante al cetro del **Survival Horror**.

El retorno d
Edward Car





de
rnby

R. DREAMER

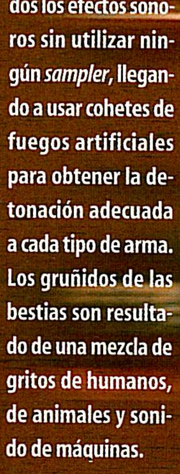
DISEÑO MAQUETA: T. J. Pérez Rosado

En estas fotos podemos contemplar algunos de los procedimientos empleados por DARKWORKS

Cómo se hizo

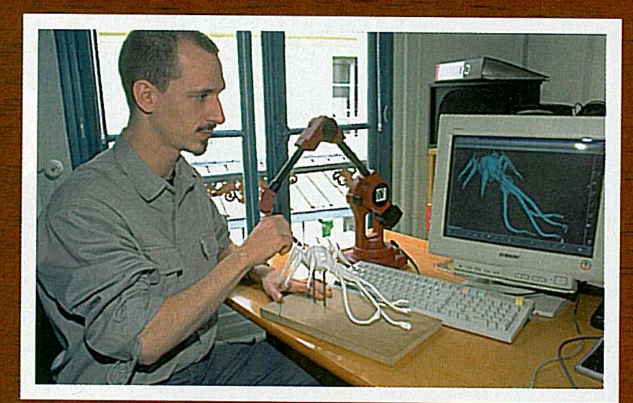


para dar vida al nuevo capítulo de ALONE IN THE DARK. En la sala de sonido tuvimos la oportunidad de escuchar dos melodías del juego mientras nos explicaban que habían grabado todos los efectos sonoros sin utilizar ningún *sampler*, llegando a usar cohetes de fuegos artificiales para obtener la detonación adecuada a cada tipo de arma. Los gruñidos de las bestias son resultado de una mezcla de gritos de humanos, de animales y sonido de máquinas.



ALONE IN THE DARK™

THE NEW NIGHTMARE





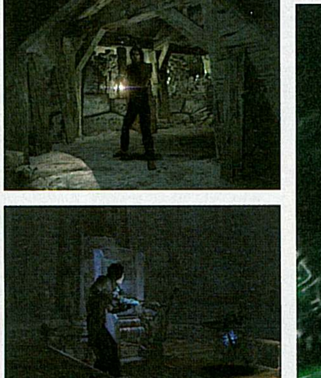
Aquí tenemos a dos de los ilustradores que han creado los bocetos de cada uno de los 120 escenarios que comprende el juego.



Los responsables del apartado sonoro y musical nos explicaron cómo habían realizado las grabaciones en su lugar de trabajo.







Aunque el juego cuenta con un mayor porcentaje de aventura, no estará exento de acción. Edward Carnby y su compañera de aventuras tendrán que enfrentarse con misteriosas criaturas.







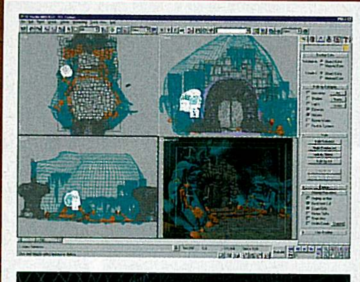






INFOGRAMES quiere que ALONE IN THE DARK ocupe un lugar privilegiado dentro del *Survival Horror*. Muy pocos han reconocido a esta saga el mérito de originar dicho género, mientras que CAPCOM se ha llevado todos los honores. Para transformar la primitiva trilogía en un serio competidor en ***PLAYSTATION*** y ***DREAMCAST*** de los reyes del terror, SILENT HILL y RESIDENT EVIL, la compañía ha depositado toda su confianza en DARKWORKS, un grupo de desarrollo francés. Y aunque todavía queda bastante para su lanzamiento, INFOGRAMES invitó a la prensa especializada a conocer a los creadores de este cuarto capítulo. Allí nos recibió **Antoine Villete**, el cerebro de DARKWORKS y de cuya imaginación surgieron las 800 páginas que han servido de base para la última aventura de Edward Carnby. En ellas se describen minuciosamente los escenarios, la personalidad de los protagonistas y el comportamiento de las bestias que habitan en la penumbra, además de narrar la historia de ambos protagonistas. Durante nuestra visita hemos podido comprobar que los integrantes de DARKWORKS se han tomado su trabajo muy en serio imprimiendo personalidad al juego. Gran parte de dicho trabajo quedará oculto como las vigas de un edificio, dando consistencia al producto final. Por ejemplo, los miles de bocetos que se han realizado para recrear los 120 escenarios, la biografía de los personajes de la que apenas percibiremos algunos detalles durante la aventura y un largo etcétera que sería imposible enumerar aquí. Metidos de lleno en el aspecto técnico, resulta encomiable el esfuerzo llevado a cabo en el apartado gráfico. Junto a los siete ilustradores que han plasmado los escenarios ideados por **Antoine Villete** a papel, DARKWORKS cuenta con 15 diseñadores gráficos encargados de trasladar los bocetos al ordenador, donde se empieza a vislumbrar el aspecto que presentarán finalmente en pantalla. Además, hay un artista con la única misión de pintar todos los cuadros que aparecen en el juego, que posteriormente serán escaneados para pasar a formar parte del decorado correspondiente. Una vez que la base gráfica del entorno está preparada, tan sólo resta dotar





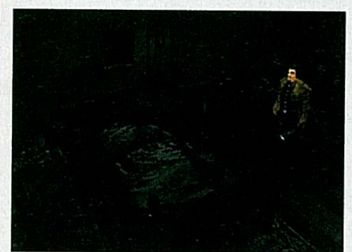






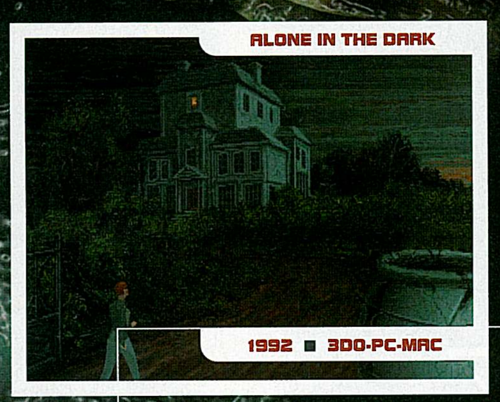
El proceso

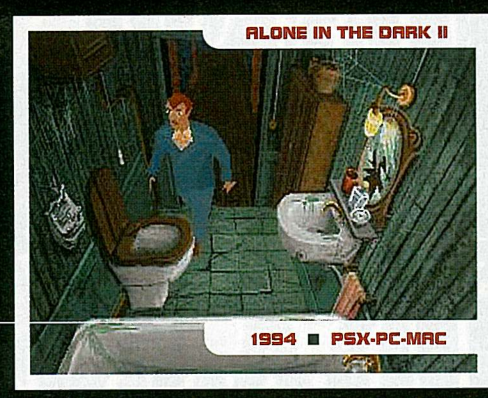
Una vez que los grafistas han completado los bocetos y han sido aprobados, llega el momento de pasarlos al ordenador. Con una malla se recrea cada uno de los 120 escenarios del juego desde todos y cada uno de los diferentes ángulos de cámara. Después se van incorporando las texturas que permitirán dar el aspecto que presentarán los decorados en el juego, como podemos observar claramente en este ejemplo.

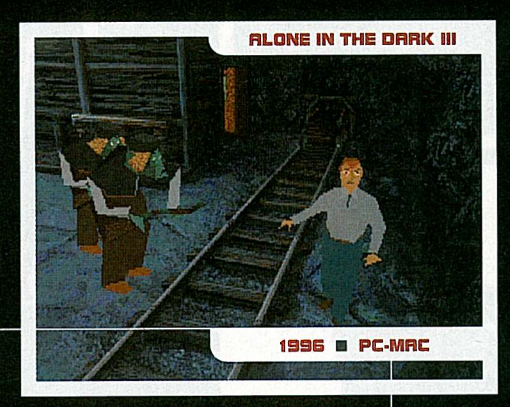


La linterna

Se podría decir, sin exagerar mucho, que la linterna es la piedra angular de Alone in the Dark, aportando el aura de misterio y angustia que corresponde a un juego de este género. En realidad, se trata de un pequeño truco que Darkworks ha conseguido renderizando varias versiones de los escenarios con diferentes grados de iluminación y colocando una malla poligonal sobre las ilustraciones en 2D. De esta forma se consigue que la luz de la linterna detecte la presencia de objetos, como muebles, paredes, etc., de una manera muy convincente.







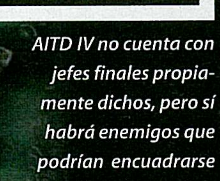
***Frederick Raynal** no se imaginaba cuando creó Alone in the Dark que estaba inaugurando un género que no tuvo nombre hasta que CAPCOM lo bautizó como Survival Horror. Sin duda, este título fue el mejor (hasta la fecha), y el único de la trilogía que contaba con una coprotagonista femenina, Emily Hartwood, junto a Edward Carnby. Hasta la fecha sólo habían aparecido dos conversiones para consola, AITD para **3DO** y AITD II para **PSX**. El tercer capítulo es la entrega más floja de la saga y sólo vio la luz en **PC** y **Macintosh**, pasando desapercibido.*





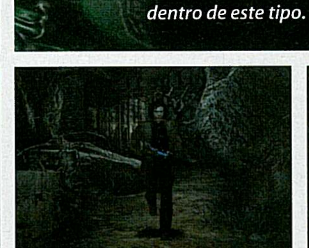




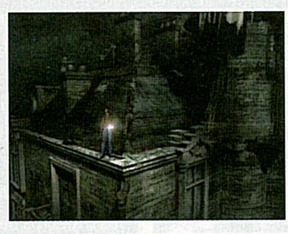




AITD IV no cuenta con jefes finales propiamente dichos, pero sí habrá enemigos que podrían encuadrarse dentro de este tipo.







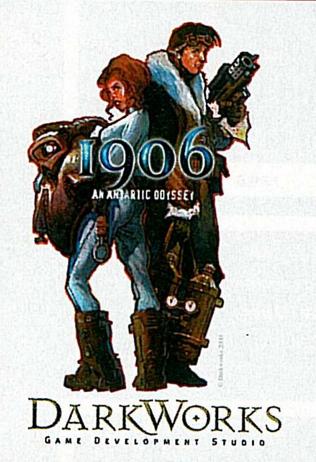
Los dos protagonistas empiezan la aventura desde lugares diferentes. Aline, la chica, aparecerá en el tejado de la mansión.





de vida a todos los rincones que han surgido como por arte de magia. La aportación de los responsables del sonido es fundamental para conseguirlo. «Se pueden distinguir cerca de 60 tipos de pasos diferentes dependiendo de la superficie por la que caminen los personajes», nos comentaba uno de los técnicos en una pequeña sala atestada de ordenadores, mesas de mezcla, teclados y otros instrumentos musicales, donde tuvimos la oportunidad de escuchar dos de las 30 melodías que se han confeccionado para remarcar los momentos de angustia, tensión o tranquilidad que vivirán los protagonistas. En lo que respecta a la mecánica del juego, **AITD IV** atesora todas las virtudes de un *Survival Horror*, aunque **A. Villete** insiste en que los elementos de aventura prevalecen sobre la acción, lo cual no significa que **AITD IV** sea un paseo en el que el jugador deba ir resolviendo puzzles. Se han creado 16 monstruos diferentes y un par de enemigos al estilo *final boss*, cada uno de ellos controlado por una Inteligencia Artificial propia. Hay criaturas que se asustan de la luz cuando encendemos la linterna, mientras que otras reaccionarán de una forma violenta y no dudarán en atacar. En resumen, **AITD IV** es un plato más que apetecible para todos los fanáticos que disfrutan con el *Survival Horror*.







ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE

Darkworks

A la cabeza del proyecto de **ALONE IN THE DARK IV** se encuentra **Antoine Villete**, cofundador de la empresa junto a **Guillame Gouraud**. En sus oficinas de **París** tuvimos tiempo para conversar con él sobre su criatura. Al parecer, DARKWORKS se encuentra preparando en estos momentos un título para ***PLAYSTATION 2*** que se basa en las formidables aventuras del escritor **Julio Verne**. El juego tendrá por nombre 1906.



Antoine Villete *es el estandarte de este proyecto. Describió en 800 páginas cómo tenía que ser cada uno de los aspectos del juego al detalle.*



El Game Designer de AITD nos explicó en un esquema cómo han calibrado la dificultad del juego, para que la acción no decaiga nunca.



La ultima genialidad del creador de Out Run, la saga Virtua Fighter y Shenmue, F355 Challenge, supone la tercera incursión de Sega para Dreamcast en el mundo de la velocidad. Una perfecta conversion de la coin-op del mismo nombre protagonizada por el deportivo de la gran firma italiana.

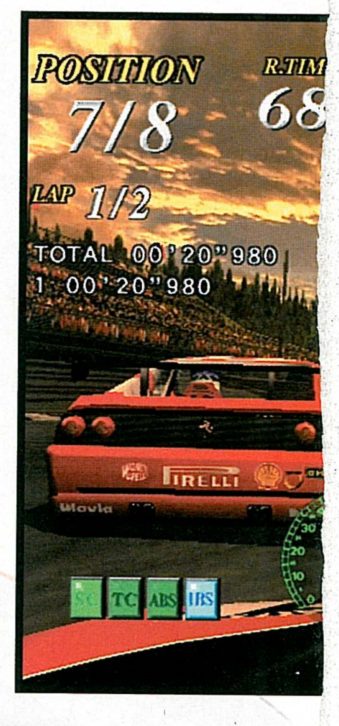
Lección de veloc

F355 chal


cidad y estética
J. C. MAYERICK
llenge™
DISEÑO MAQUETA: T. J. Pérez Rosado



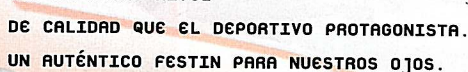






Sin pausa

LO MAS SORPRENDENTE DE F355 CHALLENGE ES QUE, INCLUSO CUANDO EN PANTALLA SE JUNTAN VARIOS VEHICULOS, LA FLUIDEZ DE MOVIMIENTOS ES ABSOLUTA. ADEMAS, LOS VEHICULOS RESTANTES SE PRESENTAN CON EL MISMO NIVEL DE CALIDAD QUE EL DEPORTIVO PROTAGONISTA. UN AUTÉNTICO FESTIN PARA NUESTROS OJOS.







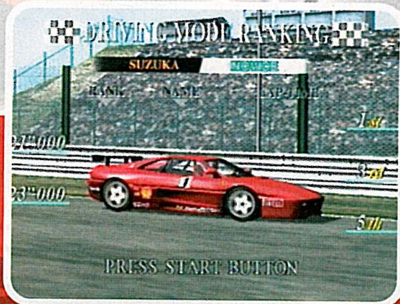




Hubo un tiempo, no hace mucho, en que un pixelado Ferrari, Testarrosa para más señas, encandiló a toda una generación de fieles a los salones recreativos. OUT RUN, que así se llamaba el juego, supuso toda una revolución en aquel 1986, haciendo un uso intensivo de una técnica llamada *Scaling* con la que se obtenían resultados sorprendentes. El creador de aquella maravilla respondía al nombre de **Yu Suzuki**, un joven de 34 años que, quince veranos más tarde, volvió a utilizar la conocida firma italiana para su nuevo proyecto de recreativa: **F355 CHALLENGE**. Hoy, un año después, SEGA ultima la conversión de esta genial ***COIN-OP***. Esta cuenta con una característica que le hace especial. Tres pantallas con las que se obtiene una vista panorámica y que, como es lógico, no ha podido ser trasladada a esta adaptación para ***DREAMCAST***. Una versión que SEGA programa (con **Yu Suzuki** al frente del proyecto) y que ACCLAIM ENTERTAINMENT se encargará de traer a nuestro país en las próximas fechas. En realidad, las diferencias con la ***COIN-OP*** original terminan ahí, pues esta adaptación para ***DREAMCAST*** es, con diferencia, la más fiel que jamás se ha realizado de ***COIN-OP*** alguna. Ni un solo tirón, ni una pequeña ralentización... nada, absolutamente nada da muestras de forzar el *hardware* de la consola. En cierto modo nos recuerda a otra genialidad de **Suzuki**, SHENMUE, una aventura que parece de otro tiempo. Una obra del futuro que, sin saber cómo, se ha plantado en nuestros días

Asistencia en carretera

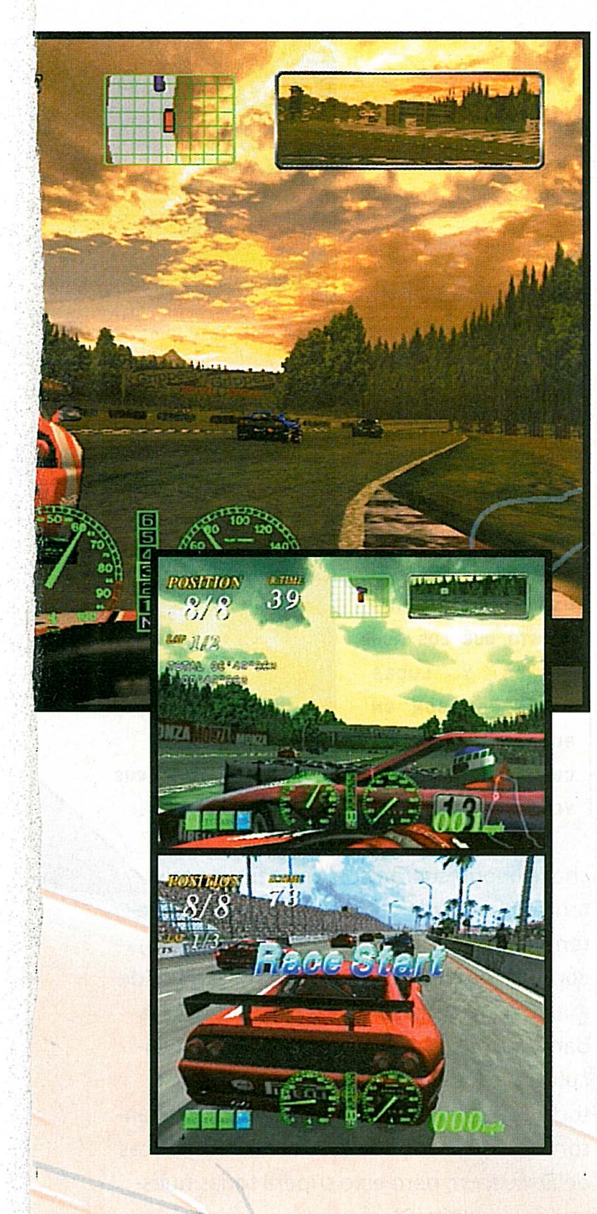
EN F355 CHALLENGE EL ORDENADOR SE ENCARGA DE CIERTAS TAREAS QUE EL JUGADOR PUEDE ACTIVAR O DESACTIVAR MIENTRAS JUEGA. ESTAS SON: CAMBIO AUTOMÁTICO, SISTEMA INTELIGENTE DE FRENADO Y LOS CONTROLES DE TRACCION Y DE ESTABILIDAD.





F355 chal

Parece que por fin ha llegado el día en que las consolas se encuentran al mismo niv OP. F355 CHALLENGE demuestra que el potencial gráfico de DREAMCAST se lo que en un momento podía imaginarse. El futuro se presenta inclus





POR SUS OBRAS...



YU SUZUKI ■ *Su nombre, quizá, no os resulte muy familiar, pero a pesar de ello este genial programador de 48 años ha desarrollado algunas de las joyas más emblemáticas de SEGA.* ***F355 Challenge*** *es su creación número quince.*

JUL. 1985 **HANG-ON**

EL PRIMER TÍTULO DE SEGA QUE UTILIZÓ LA TÉCNICA DEL SCALING. FUE DE LAS PRIMERAS COIN-OP QUE INCORPORABA UN MUEBLE DE ESTAS CARACTERÍSTICAS, CON LA REPRODUCCIÓN DE LA MOTO.





DIC. 1985 **SPACE HARRIER**

UNO DE LOS TÍTULOS MÁS EXTRAÑOS QUE SEGA HA PROGRAMADO. UN SHOOT'EM-UP, MITAD 3D, MITAD 2D, QUE DESTACABA POR SUS CURIOSOS GRÁFICOS. ESTE MES HABLAMOS DE ÉL EN SALA DE MÁQUINAS.





SEP. 1986 **OUT RUN**

QUÉ VAMOS A DECIR DE LA JOYA DE LA CORONA. CLÁSICO ENTRE LOS CLÁSICOS, OUT RUN ACERCÓ A TODOS LAS ENORMES POSIBILIDADES DEL SCALING. UNA DE LAS MEJORES COIN-OP DE LA HISTORIA.





JUL. 1987 **AFTER BURNER**

OTRO CLÁSICO CUYA CABINA PRESENTABA LA INNOVACIÓN DE DESPLAZARSE EN DOS COORDENADAS DIFERENTES. LAS SENSACIONES QUE SE LOGRABAN FUERON SUPERADAS ÚNICAMENTE POR G-LOC.





AGO. 1989 **POWER DRIFT**

QUIZÁ LA MÁS DIVERTIDA DE LAS COIN-OP QUE SEGA HA PROGRAMADO. EN ESTA SÍ SE LLEVABA LA TÉCNICA DEL SCALING A COTAS INVEROSIMILES. AUTÉNTICOS ENTORNOS 3D EN... ¡¡¡2D!!!







MAY. 1990 **G-LOC**

UN PEQUEÑO BORRÓN EN LA CARRERA DE YU SUZUKI. UN AFTER BURNER MEJORADO QUE CAMBIABA DE VISTA CUANDO EL CAZA SE VEÍA AMENZADO POR UN MISIL. EL SCALING EMPEZABA A AGONIZAR...









llenge™

el que las Coin-
sitúa muy por encima de
so mucho más atractivo

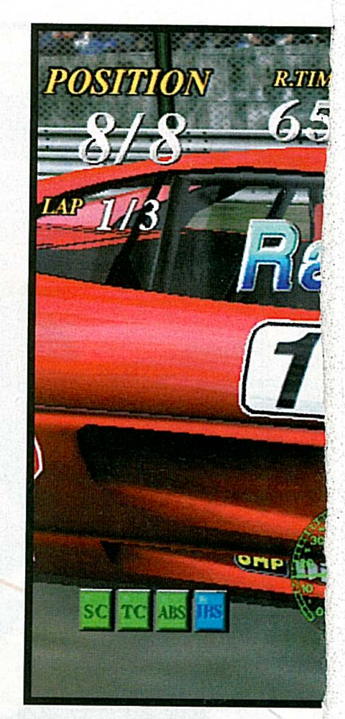












Al detalle

EL NIVEL GRÁFICO CON EL QUE SE PRESENTAN LOS VEHÍCULOS EN PANTALLA ES REALMENTE ASOMBROSO. EN LAS PANTALLAS NO SE APRECIA DICHA CALIDAD, PUESTO QUE LOS REFLEJOS Y LUCES DINÁMICAS SON EN BUENA PARTE LOS CULPABLES DE QUE ESTO SEA ASÍ. HAY QUE VERLO EN MOVIMIENTO PARA SABER CÓMO ES.

para provocar la admiración de todos. Así será **F355 Challenge**, una gráfica lección de programación que vuelve a reafirmarnos en la teoría de que las buenas máquinas son aquellas que tienen la suerte de contar con buenos programadores. La *beta* que obra en nuestro poder aún está en «pañales», por lo menos en lo que respecta a modos de juego, que no así en lo referente a la propia simulación. De hecho, el único modo de juego disponible es el original (*Arcade*), donde se puede acceder a los seis circuitos del juego, así como el modo *Versus*, donde pueden competir dos jugadores con la pantalla dividida. La versión final contará con diferentes modos para un solo jugador (incluyendo campeonato) y, lo que es más importante, juego multijugador a trevés de **Internet**. Dicha opción todavía no está implementada, para ya en el menú del juego aparece como una de las opciones disponibles. En otro orden de cosas, y como suele ocurrir en las **Coin-Op** de SEGA, el objetivo primordial es la diversión rápida, de ahí que la simulación no sea todo lo real que cabría suponer. De hecho, el juego cuenta con una serie de asistentes que ayudan al jugador novato en determinados aspectos complejos de la conducción, como las frenadas, el cambio de marcha, etcétera. Lo que sí resulta extremadamente real es el movimiento de los vehículos, el modo en que derrapan y, sobre todo, la representación gráfica de todo el entorno. Sabíamos de las posibilidades gráficas de **Dreamcast**, pero esto supera todas nuestras previsiones.

F355 Challenge · Julio / 1.999

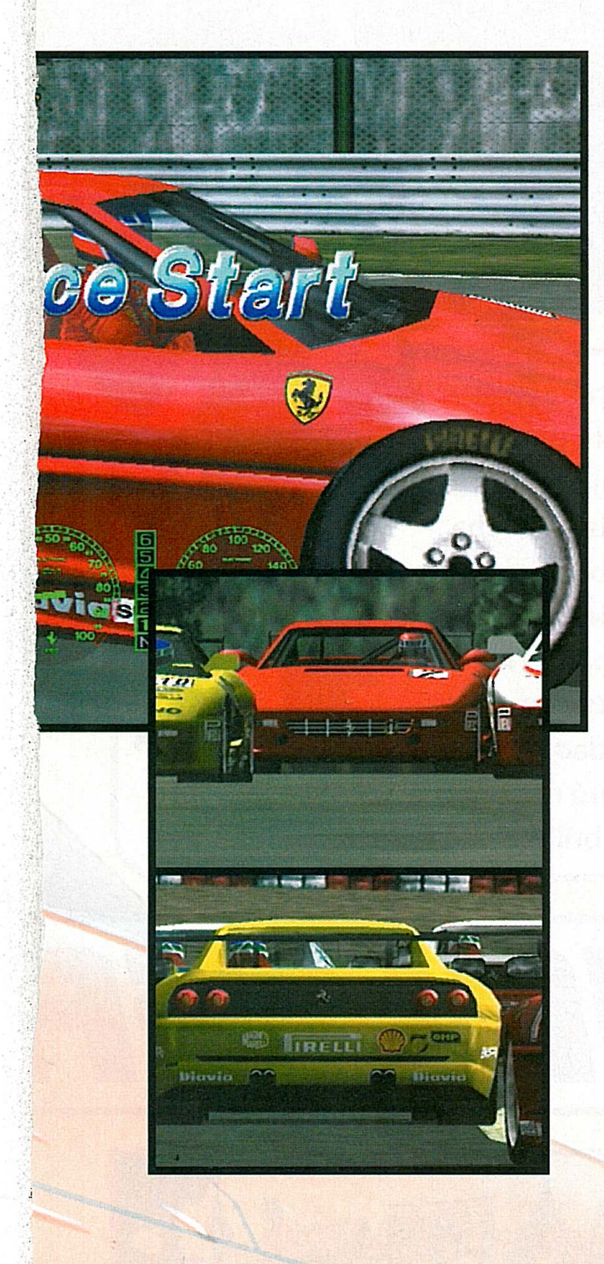
DESPUÉS DE PROGRAMAR VIRTUA FIGHTER 3TB PARA DREAMCAST, YU SUZUKI SE EMBARCÓ EN ESTE PROYECTO, QUE PERMITE OBTENER UNA VISTA PANORÁMICA A PARTIR DE TRES PANTALLAS. NO ES LA PRIMERA VEZ QUE SE HACE, PERO SÍ CON ESE REALISMO.





F355 chal

ACCLAIM ENTERTAINMENT cubrirá con F355 Challenge un hueco que hasta hoy p descubierto. Dreamcast no contaba hasta hoy con ningún simulador autom cias a la habilidad de un programador genial como Yu Suzuki, el ba



NOV. 1990 **R-360**

Lo más estrafalario que se puede encontrar en un salón recreativo. La cabina giraba 360 grados a una velocidad de vértigo, lo que obligó a colocar el botón «anti-mareos».




AGO. 1992 **VIRTUA RACING**

Por fin llegaron las 3D. Lo que hoy nos resulta algo «cutre», en aquellos días nos parecía lo más increíble del mundo. Junto a Virtua Racing llegó el juego multijugador.




DIC. 1993 **VIRTUA FIGHTER**

Hasta entonces las 2D eran el campo exclusivo en que se movían los beat'em-up. Sega nos enseñó que las 3D podían ser el escenario perfecto para este género. Así ha sido.




NOV. 1994 **VIRTUA FIGHTER 2**

Si Virtua Fighter supuso un gran cambio, más aún lo supuso Virtua Fighter 2. Los entornos 3D en los beat'em-up, a partir de aquí, fueron evolucionando de una forma asombrosa.




SEP. 1996 **VIRTUA FIGHTER 3**

La perfección en este género alcanza unas cotas impensables. A partir de aquí, Yu Suzuki abre un paréntesis en su carrera para dedicarse por vez primera a las consolas.




SEP. 1998 **VIRTUA FIGHTER 3TB**

Yu Suzuki comenzó su andadura en los sistemas domésticos con esta adaptación de VF3 para Dreamcast. Con él comenzamos a vislumbrar la potencia de la nueva consola de Sega.







DIC. 1999 **SHENMUE**

Inédito aún en nuestro país, Shenmue es una obra maestra cuya existencia parece imposible en nuestros días. Juegos así demuestran el genio programador de algunas personas.





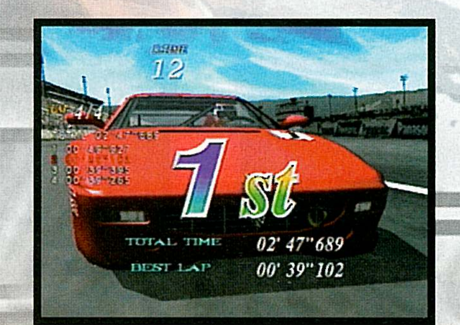


llenge™

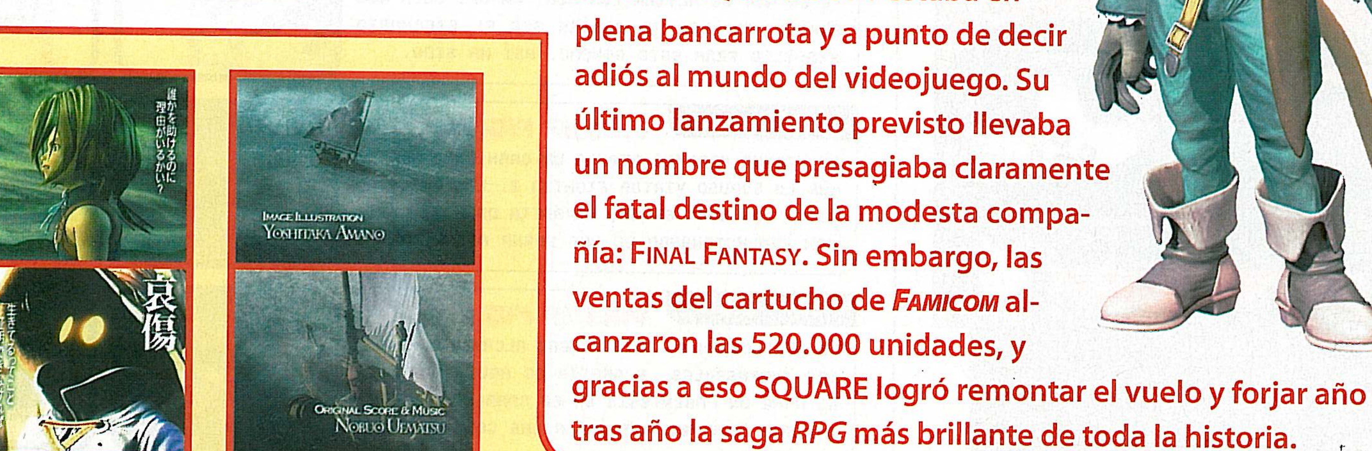
ermanecía al

ovilístico de calidad. Gra-

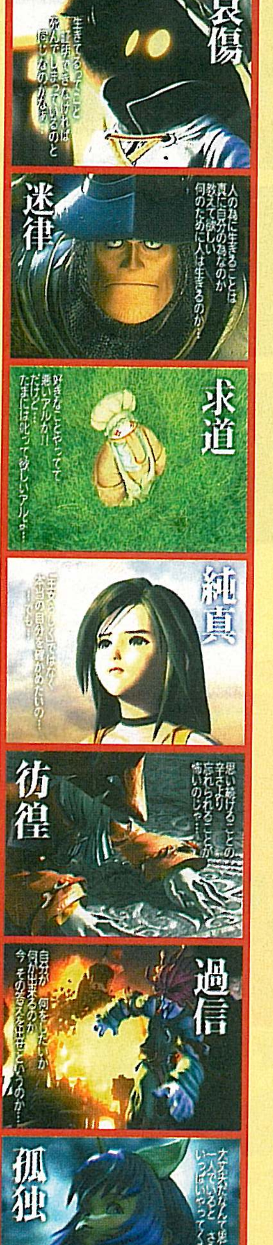
tismo se hará por todo lo alto

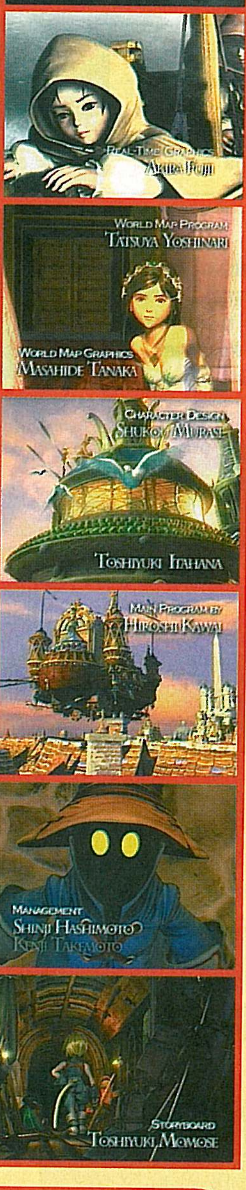






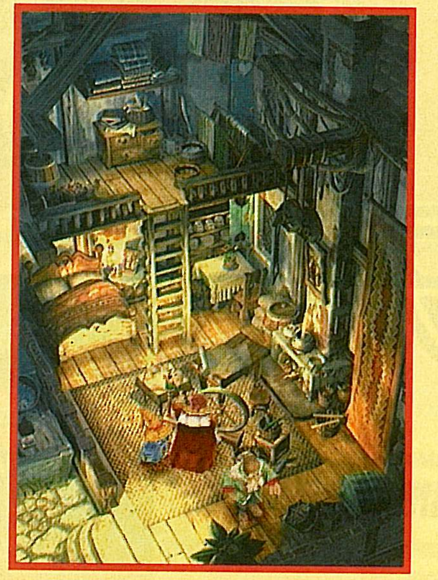
En 1987 SQUARESOFT estaba en plena bancarrota y a punto de decir adiós al mundo del videojuego. Su último lanzamiento previsto llevaba un nombre que presagiaba claramente el fatal destino de la modesta compañía: FINAL FANTASY. Sin embargo, las ventas del cartucho de *FAMICOM* alcanzaron las 520.000 unidades, y gracias a eso SQUARE logró remontar el vuelo y forjar año tras año la saga *RPG* más brillante de toda la historia.

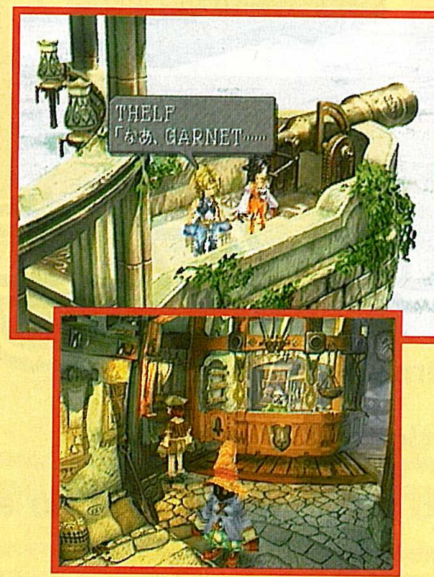




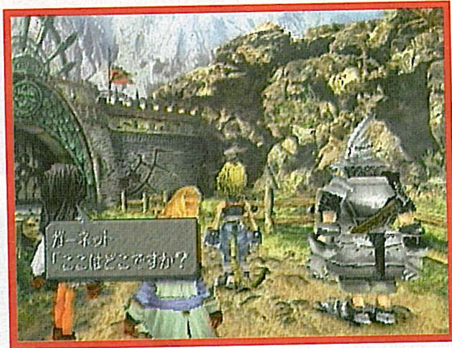














Aunque muchos ya conoceréis esta singular anécdota, no he querido perder la oportunidad de recordar los inicios de la saga más emblemática y querida por SQUARE, no es para menos, que culmina de manera sobresaliente su tercera etapa vital (ya ha visitado los 8, 16 y 32 *bits*) con el noveno y último capítulo en **PLAYSTATION**. Y como viene siendo habitual con cada FINAL FANTASY, los records y cifras abrumadoras han vuelto a ser protagonistas de su reciente lanzamiento en **Japón** el 7 de Julio. Un día destinado exclusivamente para vender el noveno capítulo (no se pusieron a la venta otros juegos de ***PSX***) y la codiciada ***PSONE***. Los prepedidos de **FINAL FANTASY IX** superaron el millón de unidades, arrebatando el récord a la octava entrega. SQUARESOFT repartió por todo **Japón** un total de 2.600.000 unidades, de las cuales 1.951.100 se vendieron el día de su lanzamiento. Cientos de japoneses se reunieron delante de los comercios para conseguir su copia de **FFIX** a las 7 de la mañana del 7 de Julio del año 2000. Una nueva fecha que quedará grabada en los anales de la historia lúdica. Los afortunados usuarios que hicieron la reserva del juego fueron agraciados con un precioso muñeco de Vivi Ornitier. Mientras desde nuestro viejo continente miramos hacia el Este con una envidia sana, lanzamos sonoros suspiros y dibujamos sobre alguna superficie el sagrado logotipo de **FINAL FANTASY IX**. Pero no os preocupéis, porque ACCLAIM **España** nos brindará la oportunidad de vivir el último FINAL FANTASY de ***PLAYSTATION*** el próximo mes de Diciembre, más o menos sobre el día 20, con su correspondiente traducción al castellano. SQUARE ha querido dar por concluido su exitoso periplo en el reino de ***PLAYSTATION*** con un FINAL FANTASY muy especial, un FINAL FANTASY comprometido con la embriagadora y ya casi olvidada

SUPER Information

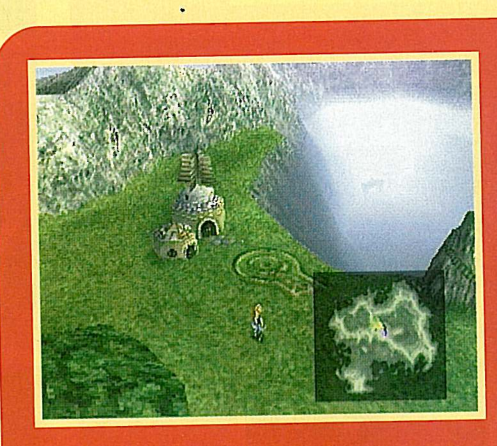
FORMATO	4 CD ROM
PRODUCTOR	SQUARESOFT
PROGRAMADOR	SQUARESOFT

NTASY IX





*La animación, tamaño, vitalidad y detalle de los personajes de **FFIX** vuelven a poner de manifiesto la superación de SQUARESOFT con cada nuevo capítulo de la gran saga.*



Mapa principal. Se mantienen los esquemas gráficos y estructurales del séptimo y octavo capítulo, ganando en detalle y calidad las texturas, pero perdiendo algo de suavidad de movimientos. Pulsando SELECT accederemos al mapa principal en el que podremos comprobar los escenarios ya visitados.





Detalles FFIX



Para poder utilizar a los Chocobos como medio de transporte, primero tendremos que hallar este bosque. Mogli nos dará verduras Gisal.



Los Mog, Mogli o Mogles nos permitirán grabar partida, comprar items o acceder a un sistema para enviar y recibir mensajes.



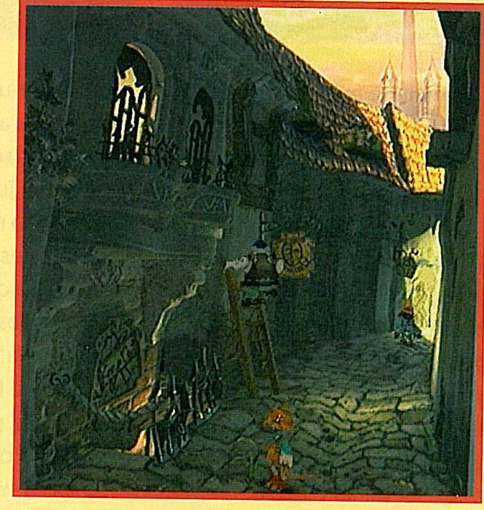
El juego de cartas que nos va a acompañar durante todo el desarrollo de **Final Fantasy IX** recibirá el nombre de Quad Mist.



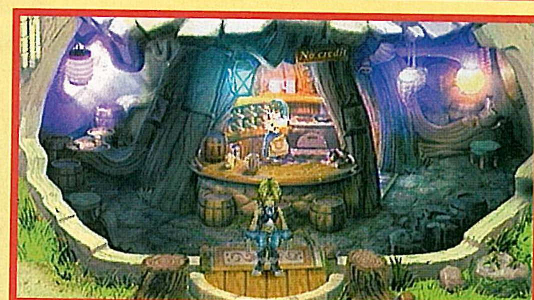
La opción A.T.E. o Active Time Event nos permitirá presenciar acciones de otros protagonistas en determinados momentos.



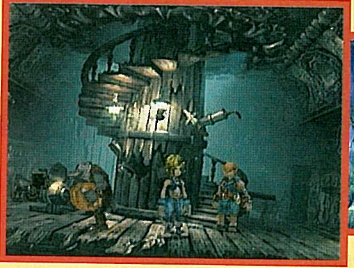
Gracias a la aparición de signos de admiración e interrogación sobre los personajes podremos conseguir items e información de interés.

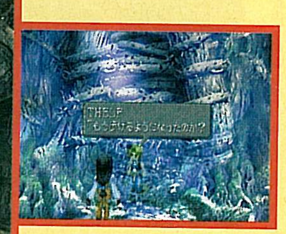


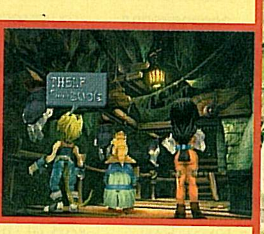








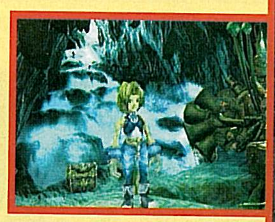
















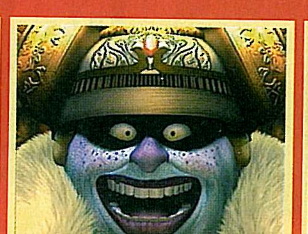


En **Final Fantasy IX** encontraremos ocho personajes principales: el protagonista Zidane Tribal, el mago negro Vivi Ornitier, la princesa Garnet Til Alexandros 17th, su guardaespaldas Adelbert Steiner, Freija Crescent, Eiko Carol, Salamander Coral y Quina Quen.





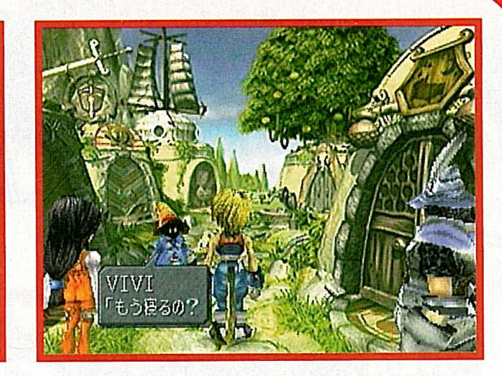












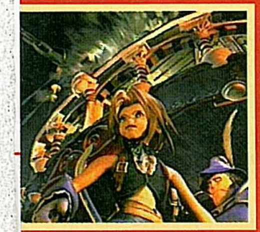
esencia de los seis primeros capítulos, y con la lógica evolución tecnológica ya mostrada por la séptima y octava entrega. Un FINAL FANTASY en el que confluye lo mejor de sus sagrados ancestros y que da como resultado el más maravilloso, épico y místico universo de fantasía que jamás hayamos podido imaginar. Después del excesivo protagonismo del presente y el futuro en las últimas dos entregas SQUARE ha echado la vista atrás para dedicar un majestuoso y soberbio homenaje a las líneas maestras que han creado y acompañado a la saga en sus trece años de existencia. **Yoshitaka Amano** ha vuelto por la puerta grande después de participar activamente en los primeros seis episodios y pasar casi sin pena ni gloria por FFVII y FFVIII. Y eso se deja sentir en todo lo que rodea a **FINAL FANTASY IX**. La fantasía, el color y la magia elevadas a su máximo esplendor. Y qué mejor comienzo para un FF que un clásico barco volador surcando el cielo, después de escuchar una bella melodía medieval durante los cuarenta segundos que dura la primera secuencia de introducción. Después comenzarán los créditos acompañados de las mejores secuencias *CG* vistas en un FINAL FANTASY. Allí están los principales valedores de la serie, como **Hironobu Sakaguchi**, el mencionado señor **Amano** y el maestro **Nobuo Uematsu**. La evolución gráfica del noveno capítulo se deja notar rápidamente, poniendo en evidencia al mismísimo CHRONO CROSS y mostrando los mejores escenarios prerrenderizados que han visitado ***PLAYSTATION***, con una nitidez y un grado de detalle asombrosos, en los que abundan numerosos elementos animados que le otorgan una apariencia más real y tangible. A esto hay que sumar el constante y bullicioso protagonismo de los numerosos personajes vectoriales que habitan en estos parajes, formados por una generosa cantidad de polígonos, texturas en alta resolución y gestos y maneras que les permiten cobrar vida. Todas las criaturas que pueblan la nueva creación de SQUARE huyen de las clásicas formas humanas y presentan una apariencia fantástica que da como resultado un rico e imaginativo bestiario. Una vasta colección de criaturas asombrosas que





Arriba podréis ver a uno de los primeros enemigos importantes del juego. A la derecha la reina Brahne.









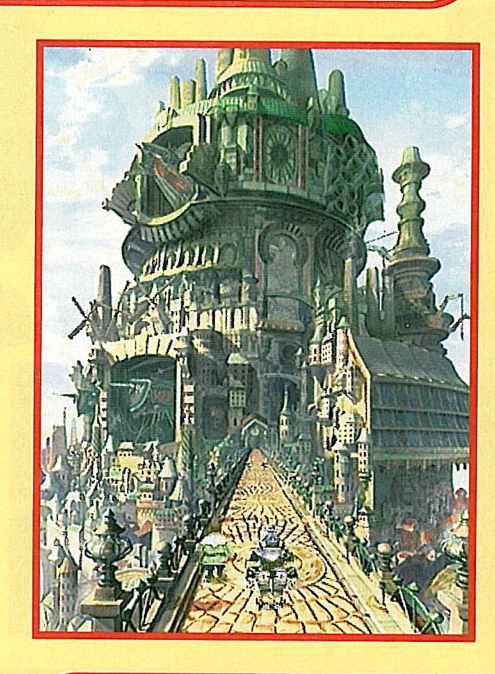









unida a la impecable puesta en escena de todas las localizaciones ayuda, segundo a segundo, a trazar y dibujar en nuestra mente un universo perfecto. Los primeros cuarenta y cinco minutos de **FINAL FANTASY IX** nos dejarán boquiabiertos, con una estudiada simbiosis de parajes prerrenderizados, secuencias *CG* y combates. La llegada de Zidane Tribal, el protagonista, y sus compinches a la ciudad de Alexandria a bordo del barco volante con la intención de apoderarse de la princesa; la encantadora figura del mago Vivi Ornitier en busca del significado y razón de su existencia; la singular puesta en escena de una delirante obra teatral por parte de la tripulación comandada por Zidane para facilitar el rapto de la princesa; la accidentada actuación del guardespaldas real, Adelbert Steiner; la maravillosa complicidad de Garnet a la hora de ser secuestrada; la colérica respuesta de la malvada reina Brahne, y como punto y aparte, el aterrizaje forzoso de la nave voladora en el Evil Forest. Así comienza todo, sin tregua ni descanso, sin tiempo para pensar o reaccionar, como en los mejores libros o películas de aventuras. Y lo mejor de todo es que nunca pierde esa maravillosa intensidad, y poco tiempo después nos encontraremos visitando las interioridades de un bosque viviente maldito, una cueva de hielo con sorpresa incluida, el pintoresco pueblo de Dali o la majestuosidad del castillo y ciudad de Lindbulm. Y todo esto en las primeras diez horas de juego. Y si los gráficos magnifican las primeras sensaciones de **FFIX**, ni que decir tiene que la banda sonora de **Nobuo Uematsu** se encarga de completar la fórmula perfecta con innumerables melodías que nos harán revivir épocas anteriores a ***PLAYSTATION*** de la saga FINAL FANTASY. Así es a grandes rasgos el nuevo FINAL FANTASY, el trabajo de trece largos años resumidos en un sólo título. Lo mejor de una saga legendaria se da cita en **FINAL FANTASY IX** con el clasicismo y aroma de SQUARE como emblema. **FFIX** va a ser la mejor despedida a una consola que ha sabido albergar con orgullo la etapa más prolífica y fructífera de la mejor compañía de todos los tiempos. La fantasía final de ***PLAYSTATION*** ya está aquí y pronto disfrutaremos de ella en castellano. **THE ELF**











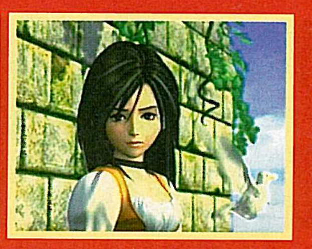




Combates. Su principal novedad es la posibilidad de controlar a un grupo de cuatro personajes, a la antigua usanza FINAL FANTASY. Además se ha incorporado una barra de energía llamada *Trance* que potenciará nuestros ataques y magias durante unos valiosos segundos.

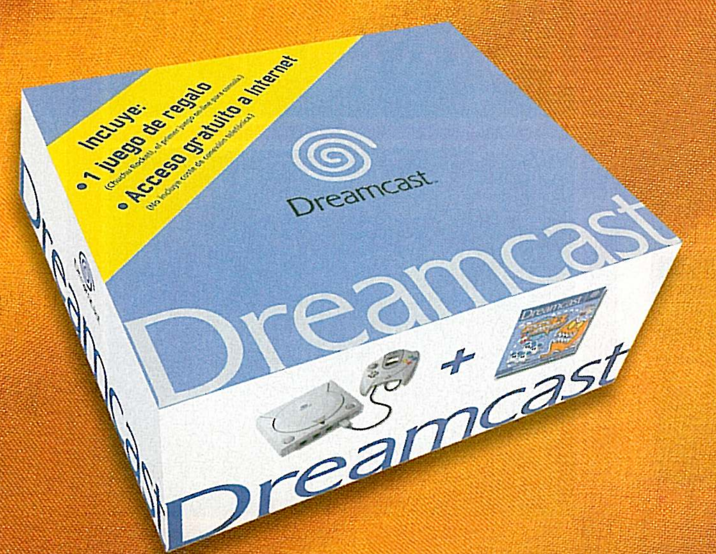






CONSIGUE QUE HAGAN MÁS EL RIDÍCULO QUE BAILANDO SEVILLANAS

LLÉVATE GRATIS CHUCHU ROCKET! CON TU DREAMCAST



Este es el momento que estabas esperando. ChuChu Rocket! Challenge es una ocasión única para dejar a esos bárbaros en el más absoluto ridículo. Y si todavía no tienes la consola más poderosa del Planeta, aprovecha esta oportunidad, porque a partir del 10 de junio te llevas gratis ChuChu Rocket! con tu Dreamcast.

Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492

INCLUYE ACCESO GRATUITO A INTERNET. COSTE DE LLAMADA LOCAL.
PARA MÁS INFORMACIÓN CONSULTE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE DREAMARENA.





UP TO 6 BILLION PLAYERS



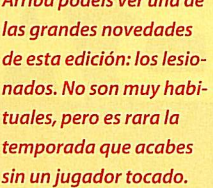
Siempre que aparece una nueva versión de WINNING ELEVEN, los fanáticos de la saga corren como locos a comprobar las novedades que incluye la nueva secuela. Completamente entregados a esta locura pasional con varios capítulos anuales, tenemos una cita obligada con cada una de las versiones que aparecen para las distintas zonas del mundo.







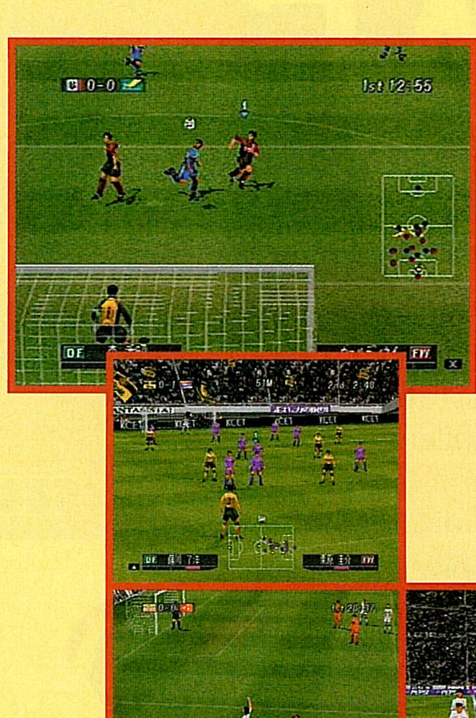




Arriba podéis ver una de las grandes novedades de esta edición: los lesionados. No son muy habituales, pero es rara la temporada que acabes sin un jugador tocado.



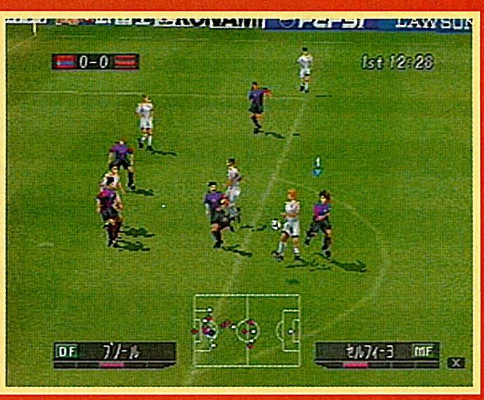




Master Cup. Se trata de una variante de lo que pudimos ver en ISS PRO EVOLUTION. Sólo podrás acceder a ella tras ganar la liga japonesa y, cosa rara, si pasamos la semifinal de esta minicopa, nos proclamarán campeones sin jugar la final. Otra de las curiosidades es la inclusión de dos equipos brasileños, el Barça como único representante español y que tendremos que jugarla con nuestro equipo japonés, muy inferior a los otros clubes presentes.







En el caso de **Winning Eleven J´League 2000**, los cambios son, en su gran mayoría, simplemente pequeños matices y modificaciones que sólo los más entendidos podrán apreciar en su justa medida... aunque también encontraréis algún añadido interesante. Entre lo más destacable, merece la pena reseñar que por fin hayan incluido las lesiones de jugadores, a los equipos de la segunda división nipona, la posibilidad de hacer cambios durante el descanso o que sancionen a los porteros por sus entradas. En materia de jugabilidad hay también algunos cambios que afectan de manera poderosa al juego, al ser cuestiones tan importantes como los disparos a puerta, la disposición de las defensas, los regates, unos árbitros más severos o las nuevas rutinas de pase y control de balón. Al principio puede parecer algo más difícil que la última entrega y, en algunas cuestiones, como la precisión de los centros al área o los disparos, es algo más complicado, pero, tras unas cuantas partidas, comprobaréis que se trata de una simple cuestión de la calidad de los jugadores. En ese periodo de adaptación resultarán poco frecuentes las goleadas, pero pronto comprobaréis que se pueden hacer combinaciones realmente espectaculares y que remates como las chilenas, antes inusuales, son ahora más fáciles de ejecutar. Los goles más increíbles de toda la historia de Winning Eleven los hemos conseguido con esta versión y en sólo unos días de prueba. Cambiando de asunto, la estructura ya casi tradicional de las entregas niponas, con la liga y las copas de carácter local, se ha contagiado un poco de ISS PRO Evolution, y ahora disfrutaremos también de un mini modo *Master Cup* con siete equipos internacionales. Aunque por nuestra parte lamentamos la ausencia del **Real Madrid**, seguro que en **Barcelona** estarán felices por la inclusión del **Barça** como único representante español en el juego. Resulta tremendamente curioso y a veces estresante afrontar esta durísima competición con nuestro campeón japonés y luchar en absoluta desventaja contra esos súper equipos y sin la opción salvadora de realizar unos cuantos fichajes de lujo. Ganando competiciones activaremos nuevas opciones, como el editor de jugadores o nuevos campeonatos, pero tendremos que contentarnos con los equipos tal y como aparecen al principio.

Para terminar nuestro comentario del primer contacto con **Winning Eleven J´League 2000**, lo que será la base de nuestro futuro ISS PRO 2000, diremos que las sensaciones no pueden ser mejores. Si estos escasos pero inteligentes cambios vienen acompañados con la solución de las deficiencias de ISS PRO Evolution (jugadores reales, locutores como Dios manda, etc.) y su oferta de juegos y opciones, estamos seguros de que nadie se sentirá decepcionado. Con un poco más de picardía por parte de sus responsables estaremos, esta vez sí, ante el mejor juego de fútbol que ha aparecido en la historia para ***PlayStation***. **DE LUCAR**



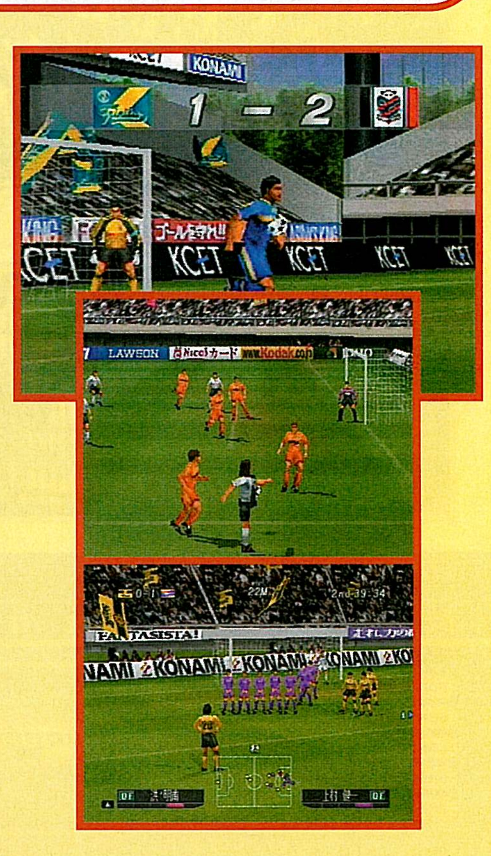


SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCET

WINNING ELEVEN J LEAGUE 2000

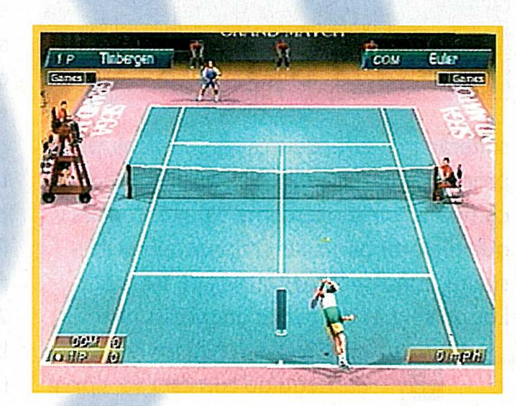


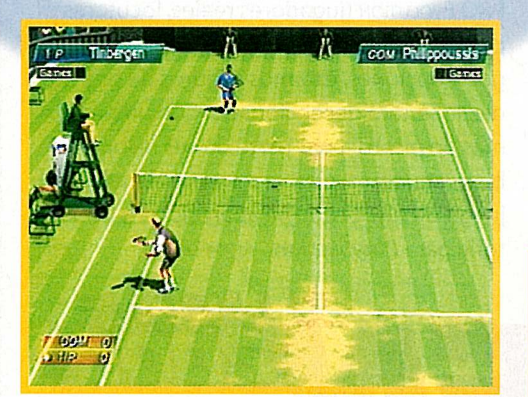


Aunque las novedades son anecdóticas, para los fanáticos será irresistible

VIRTUA TENNIS

DREAMCAST está empezando a alcanzar su madurez. Prueba de ello son juegos como VIRTUA TENNIS, un simulador de tenis que se pone a la cabeza en su género gracias a un apartado gráfico soberbio y una jugabilidad inmensa.







Mientras consolas como ***PlayStation 2*** todavía están empezando a definir su futuro con juegos que todavía no hacen honor al *hardware* en el que corren, ***Dreamcast*** está empezando a vivir su primera hornada de juegos que ponen a las claras su dominio actual en el panorama de entretenimiento doméstico. Está claro que por catálogo y calidad ahora mismo no tiene rival, y con sus oponentes todavía fuera del mercado, es el momento de mostrar las tremendas cualidades jugables de la consola.



Si conseguimos ganar el modo Arcade, saldrán los títulos de crédito y pantallas tan bonitas como ésta de la izquierda. Pero eso sólo es el principio del juego.

Virtua Tennis es el principal exponente de lo que se puede hacer en juegos de deporte en ***Dreamcast***, gracias a contar con un apartado gráfico brillante, muy lejos de cualquier otro simulador de tenis conocido hasta la fecha. Su origen está en los salones recreativos, y eso se nota en muchas cosas, especialmente en el aspecto gráfico, que sin perder la seriedad de un juego que no recurre a escenarios grotescos o personajes *deformed*, sí que tiene en la espectacularidad y el dinamismo su principal objetivo. El hecho de venir del mundo de los *arcades* también condiciona su forma de juego, ya que apenas

ficha técnica

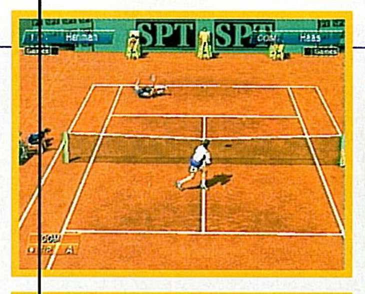


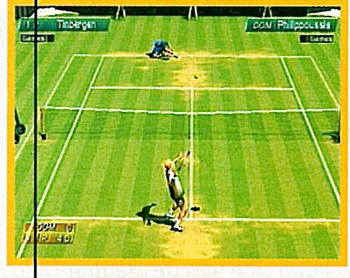
- FORMATO ● GD ROM
- GENERO ● DEPORTIVO
- COMPAÑIA ● SEGA
- PROGRAMADOR ● SEGA
- PAIS ● JAPON



utiliza dos botones del mando de control, uno para golpes normales y otro para globos. Quizá no hubiera estado de más añadir un botón para dejadas y otro para golpes liftados, al más puro estilo del legendario Super Tennis de ***Super Nintendo***. En cambio, con esas dos opciones de golpeo el programa se





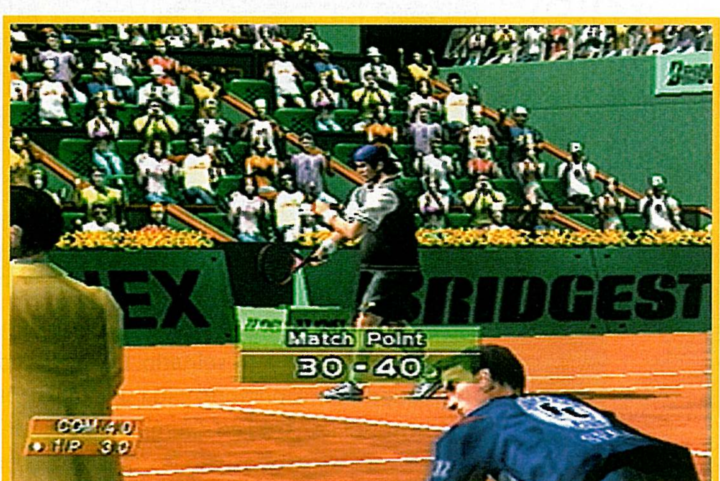






Superficies

Diferentes tipos de tierra batida y de superficie artificial, además de la imprescindible hierba son las superficies incluidas en el juego. Por supuesto, los partidos variarán muchísimo según cuál sea el terreno seleccionado, resultando especialmente complicadas las superficies rápidas contra jugadores de fuerte servicio.





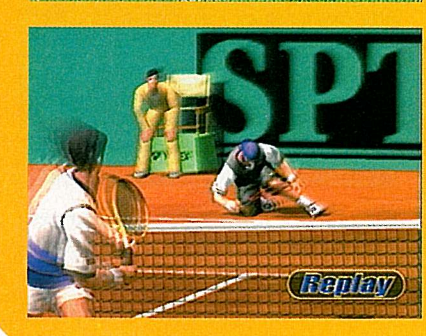
Repeticiones

La gente de SEGA, en lugar de repetir el tanto desde diferentes tomas después de cada punto, ha preferido incluir unas imágenes con un efectillo similar al *Motion Blur* en las que se observan las reacciones de los jugadores en planos muy espectaculares.





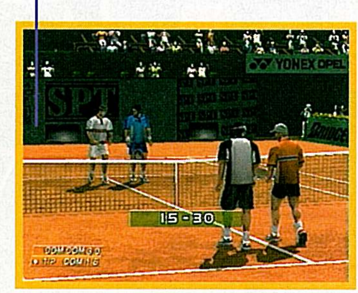




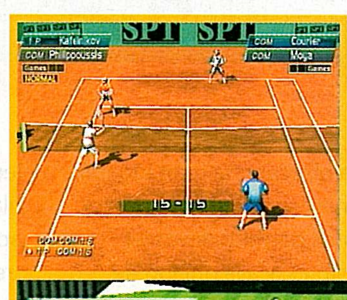


Tras las peculiares repeticiones de los puntos, el juego pasa a unos planos en los que se pueden observar las reacciones de los jugadores tras los puntos. Así los vemos hablar entre ellos, tocar las cuerdas, remangarse las camisetas, caminar hacia la zona de saque, etcétera.

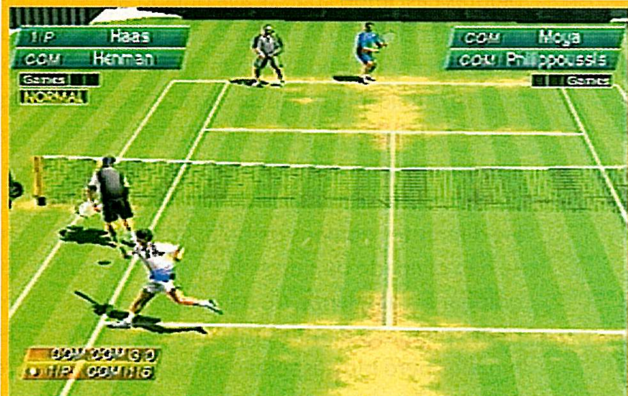




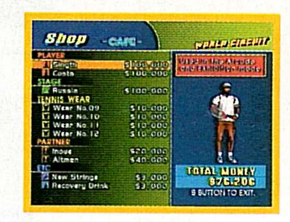


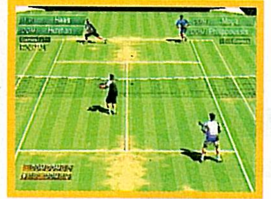


Como siempre suele ocurrir en los juegos deportivos, tener a alguien con quien jugar suele ser lo más divertido. Uno contra uno y a dobles por separado o en equipo son las opciones que podemos seleccionar.



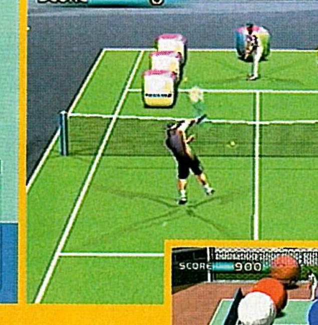
VIRTUA TENNIS

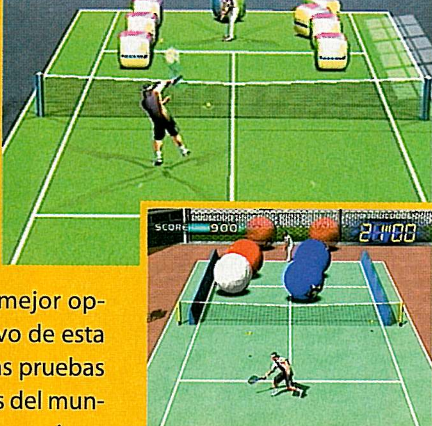


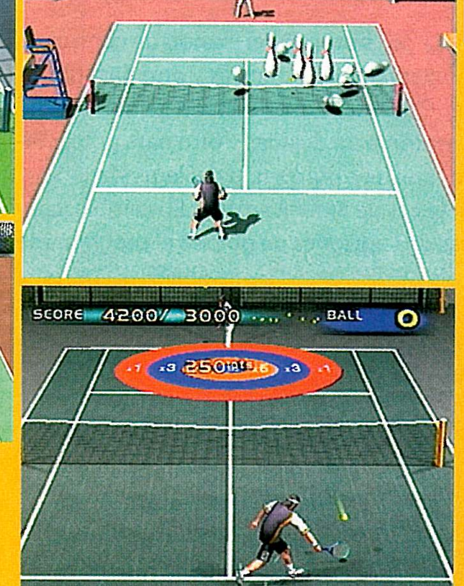




World Circuit

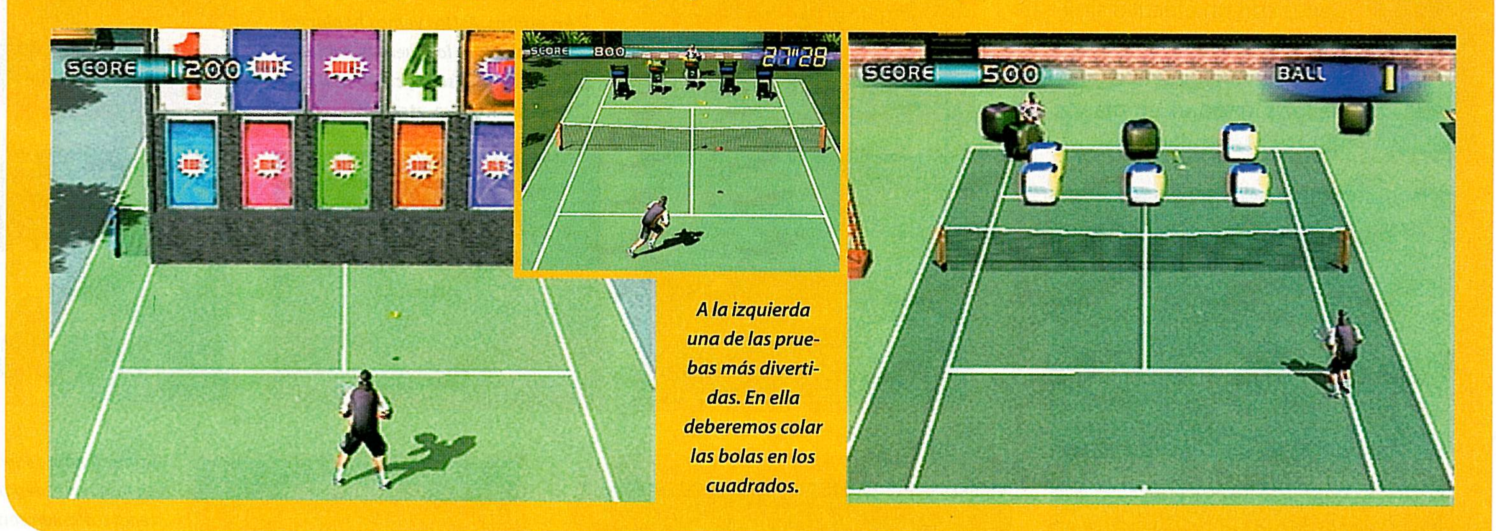






El modo *World Circuit* es sin duda la mejor opción para jugar en solitario. El objetivo de esta modalidad es ir superando cada una de las pruebas que se nos plantearán en diferentes partes del mundo. Las más divertidas son las que se denominan *Training*, en las que se incluyen desafíos de habilidad que van desde tirar bolos con nuestro saque, hasta golpear a bolas gigantes o «disparar» a una diana apuntando con las pelotas que salen de la raqueta. Además dentro del mapa del mundo habrá campeonatos frente a diferentes jugadores en diversas modalidades y tiendas para mejorar nùestra raqueta y comprar jugadores para que jueguen con nosotros a dobles.





A la izquierda una de las pruebas más divertidas. En ella deberemos colar las bolas en los cuadrados.

Con un número determinado de pelotas lanzadas por el monitor deberemos impactar contra todos los dados colocados en la pista contraria. Se pueden golpear varios dados de un sólo golpe si somos lo suficientemente hábiles.

basta y sobra para ofrecer una gran jugabilidad, gracias al generoso sistema de detección de bola que nos permite devolver pelotas casi imposibles, y a la opción de mantener pulsado el botón cuando prevemos hacia dónde nos van a mandar la pelota y así duplicar la potencia de respuesta. La velocidad de los jugadores es muy destacable, así como las animaciones de cada uno de ellos tanto al moverse como al efectuar los diferentes golpeos de bola. Además no se han olvidado de que se tiren al suelo para golpear bolas lejanas, de dar raquetazos entre las piernas y demás situaciones poco habituales pero muy espectaculares de este deporte. En cuanto a los tenistas se han seleccionado figuras reales, quizá de segunda fila, pero con la suficiente entidad para aportar su granito de arena a este juego. Entre ellos debemos destacar a **Moyá** como representante de la llamada «armada española». Y ya en cuanto a modos de juego, tres estarán disponibles, el *Arcade*, el *Exhibition* y el *World Circuit*. Este último modo es el más revolucionario, ya que nos meterá en un mapa del mundo en el que tendremos que participar en diferentes pruebas y desafíos, con el objetivo de conseguir dinero y comprar jugadores y equipaciones. En próximos números os ofreceremos una *review* del probablemente mejor juego de tenis del mercado. **THE SCOPE**



En esta prueba tendremos que procurar meter las pelotas de tenis lanzadas por el monitor en los cubos. Superaremos la prueba en cuanto todos los cubos contengan una pelota dentro.



Otra manera de comprar y vender.

Vendo casco de mi abuelo.
Años 40. Perfecto estado.
Contactar con **www.aucland.es**



Decorador busca frutero original
para restaurante de diseño.
Contactar con **www.aucland.es**

Otra manera de comprar y vender.



DRIVER 2

INFOGRAMES

Reflections

CD ROM REINO UNIDO

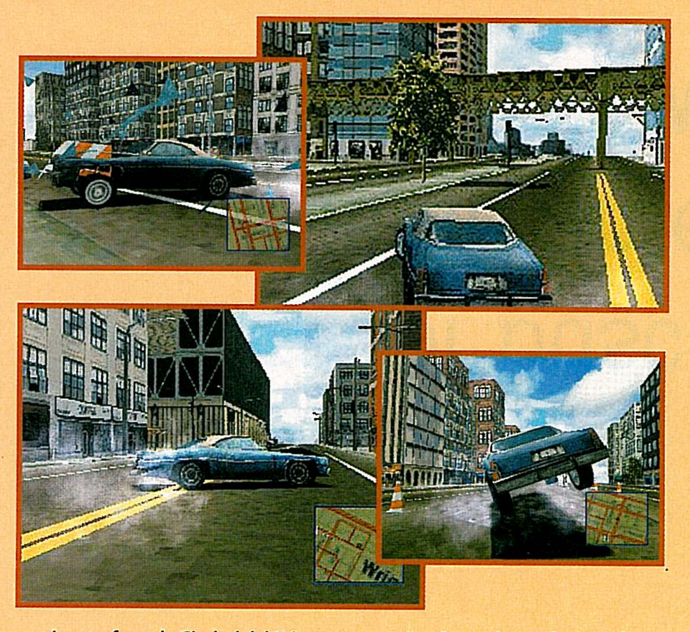
La revolución

No hemos podido resistir la tentación. Es una de nuestras grandes debilidades y nunca podremos negar nuestra devoción por DRIVER. Se aproxima la llegada de **DRIVER 2** y ya se han disparado al máximo los niveles de adrenalina de nuestros cuerpos. Con esta *preview* intentaremos aplacar las ansias de todos aquellos que, como nosotros, ven en **DRIVER 2** la continuación del mejor juegos de coches de toda la historia en ***PSX***. ¿Se puede mejorar lo que parece inmejorable? Se estarán preguntando todos los incondicionales de DRIVER. Parece que la respuesta será afirmativa en el caso de **DRIVER 2**. Aquello de «lo difícil no es llegar sino mantenerse» es un dicho válido para la gran mayoría de los mortales... pero insuficiente para grupos programadores tan exigentes y competentes como REFLECTIONS. DRIVER era una auténtica maravilla, un hito en muchas cuestiones y un programa sin fisuras dignas de consideración. Por decirlo de otra manera, ¿en qué cuestiones se podía mejorar DRIVER para que **DRIVER 2** lo superara con claridad? A cualquier fanático de este título se le ocurrirán un montón de buenas ideas, pero también creemos que, dada la calidad de la primera entrega y sin olvidar que tampoco se le puede exigir mucho más a ***PLAYSTATION***, los cambios serían unos cuantos añadidos. Aún así, hay que reconocer que algunas cifras de **DRIVER 2** siguen siendo tan mareantes y espectaculares como en su día fueron para DRIVER. Cada una de las cuatro ciudades de esta edición (**Chicago**, **La Habana**, **Las Vegas** y **Río de Janeiro**), cuenta con más de 150.000 edificios en sus calles y con cerca de 20 millas para recorrer en sus carreteras. Si tenemos en cuenta la calidad y la cantidad de detalles con que se representan cada uno de



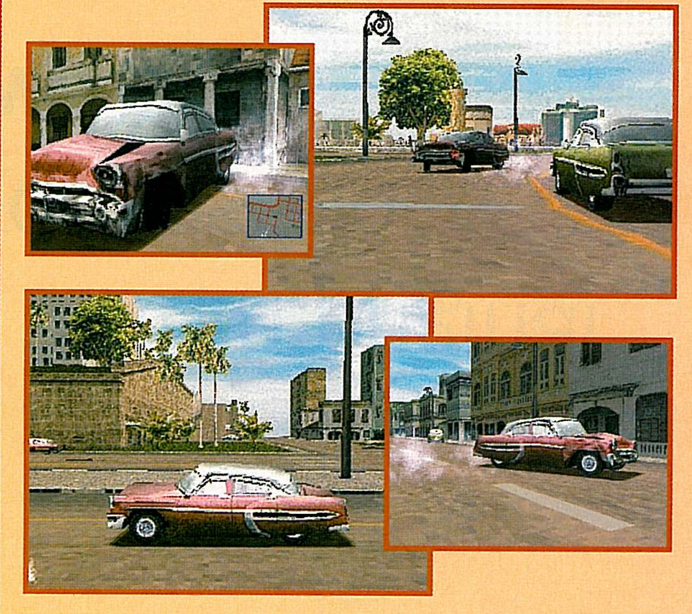






La que fuera la Ciudad del Crimen por excelencia en el pasado, será de nuevo un lugar repleto de mafiosos en el que Tanner deberá poner un poco de orden. Bueno, conociendo este juego, es posible que aumente el caos.





Aunque la mítica belleza de esta ciudad ya es un buen motivo para agradecer la visita, nosotros estamos entusiasmados ante la sola idea de poder conducir alguno de los coches que se dejaron los americanos en los 50.

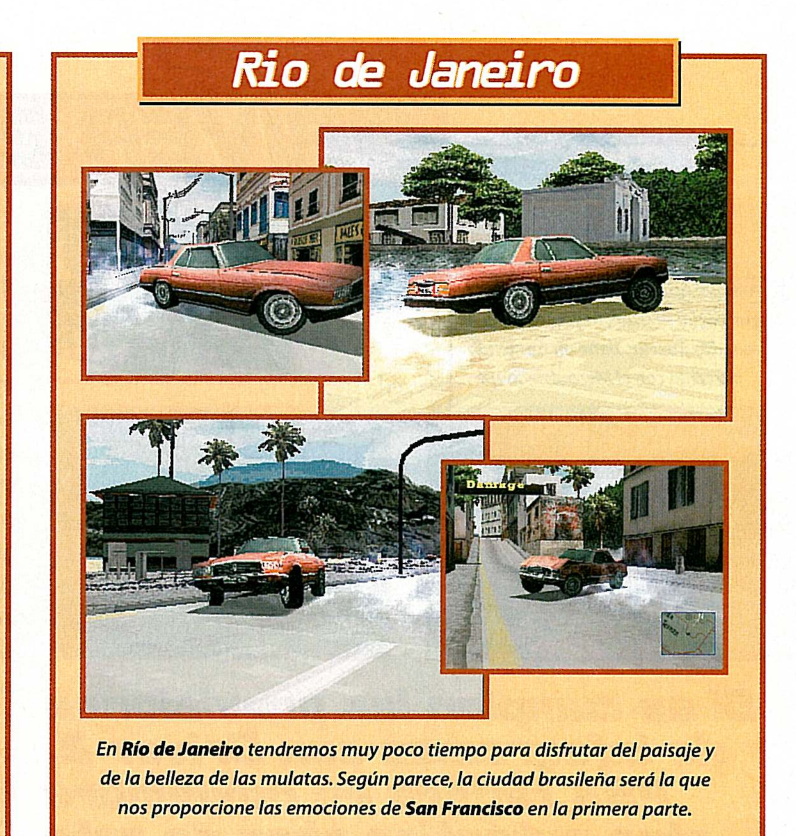


Las Vegas



El paraíso del juego parece el entorno ideal para jugárselo todo a una sóla carta. Espacios abiertos, Amplias avenidas y algunas sorpresillas que os dejarán totalmente alucinados, hacen de sus calles una ruleta rusa.

Rio de Janeiro



*En **Río de Janeiro** tendremos muy poco tiempo para disfrutar del paisaje y de la belleza de las mulatas. Según parece, la ciudad brasileña será la que nos proporcione las emociones de **San Francisco** en la primera parte.*

esos edificios, o el esfuerzo que supone trasladar construcciones y monumentos específicos de cada ciudad, estos datos cobran una dimensión completamente distinta. Ningún otro juego de coches ha ofrecido tanto y de una manera tan realista y convincente como lo hizo DRIVER. Los más críticos pueden hablar de que a ese entorno le faltaba algo de definición, pero esa crítica quedaba en un segundo plano cuando uno veía la cantidad de vehículos en pantalla y sus movimientos. Aunque DRIVER ha sido desarrollado a partir del mismo *engine*, sus responsables aseguran que se moverá con una fluidez mayor y que también los escenarios contarán con más detalle. Mucho más no se le puede pedir a un juego de ***PLAYSTATION***.

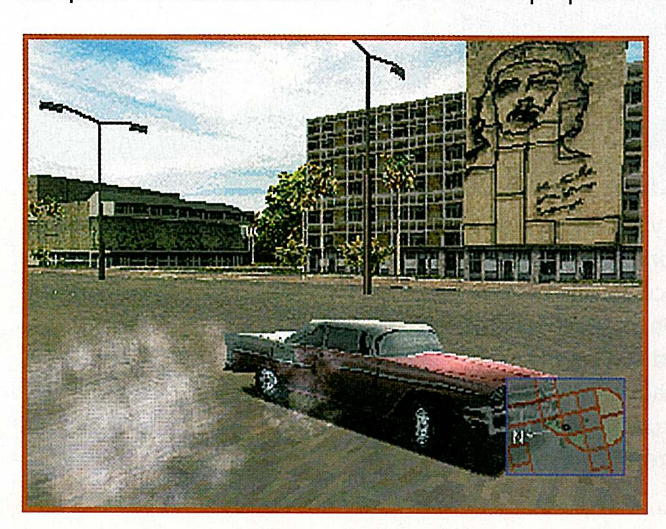
Conscientes de ello, REFLECTIONS ha optado por añadir unos cuantos elementos novedosos, como por ejemplo, una opción para dos jugadores simultáneos a pantalla partida, y centrar casi todo el peso de las innovaciones en el planteamiento del juego. Para empezar, en **DRIVER 2** no todo será pilotar. Se han incluido misiones a pie en las que Tanner, el protagonista del juego, deberá abandonar el vehículo para encontrar otro con el que poder completar la fase. Según los programadores, los porcentajes de acciones a realizar se reparten en un 85% en la conducción y un 15% en deambular a pie por las calles. Aunque aún no hemos podido contemplar con nuestros propios ojos el resultado, estamos seguros que este añadido supondrá un auténtico hallazgo. Sólo hay que pensar en GRAND THEFT AUTO y trasladarlo al universo DRIVER. También os alegrará que en esta nueva



OTROS VEHICULOS

como autobuses escolares o camiones de bomberos serán la principal atracción.





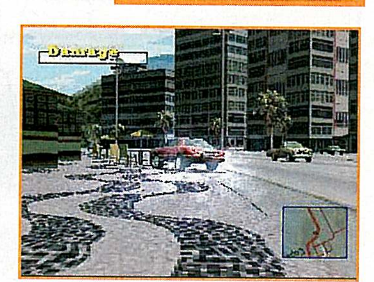
El final de esta escena es fácilmente adivinable. Aunque el coche tiene el semáforo en verde, el autobús tiene la preferencia... la preferencia de sus toneladas.



DRIVER 2

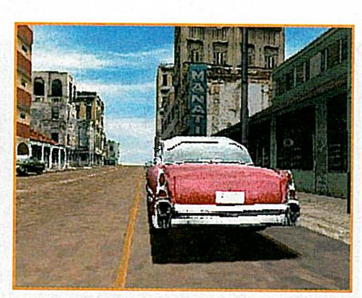
Aunque no sabemos con certeza de qué coche se trata, la verdad es que este dos puertas tiene un tremendo parecido con el Mercedes Coupé.





Si se cumplen las previsiones de Infogrames con Driver 2, PSX tendrá en noviembre otra auténtica obra de arte

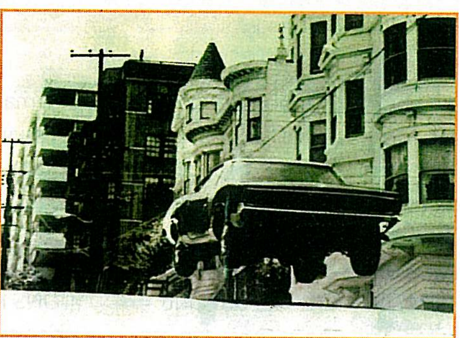








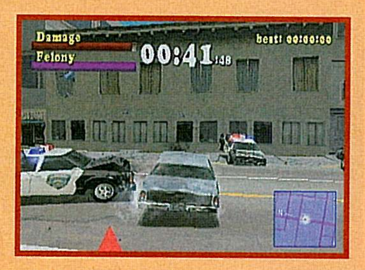
entrega se haya dotado al juego de una mayor variedad de vehículos e incorporado algunos cacharros que exceden con mucho la oferta de la primera parte, tanto en tamaño como en prestaciones. Será alucinante, por ejemplo, comprobar como resulta esta fiesta conduciendo camiones de bomberos, ambulancias, caravanas o un autobús escolar. Los antológicos castañazos de la primera entrega pueden quedarse en meras anécdotas si pensamos los destrozos que puede causar un camión a toda velocidad entrando en un cruce, o derrapando en una de las nuevas e inmensas curvas diseñadas especialmente para este **DRIVER 2**. Aquí conviene añadir que se han introducido también nuevos elementos en el diseño de los trazados y en esta secuela hay caminos y rutas a diferentes alturas o entradas a las autopistas como las que vemos en las ciudades actuales. Recorridos de similares proporciones pero mucho más virados, harán que la conducción sea igual de placentera para los ojos... pero,



sobre todo, mucho más divertida. De lo que no han dado muchas pistas los programadores es de si la estructura será lineal o, como en el anterior DRIVER, con diferentes caminos y con la posibilidad de no conocer algunas fases si no se empezaba de cero. Sea como sea, preparaos el cuerpo. **DRIVER 2** rondará las cuarenta misiones. !Qué pasada! **DE LUCAR**

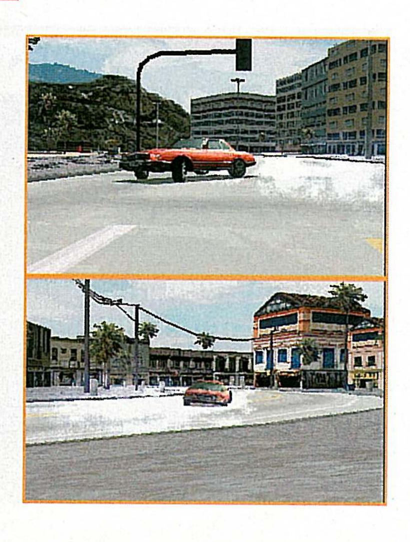
La revolución total de un género

Además de ser una auténtica bocanada de aire fresco en el cargado panorama de este género en esta consola, DRIVER supuso también una auténtica revolución en materia argumental y en todo lo que se refiere a realismo gráfico. Cuando muchos pensaban que ya estaba todo inventado, el juego de REFLECTIONS demostró que aún quedaba un montón de caminos para situar los programas en un nivel superior de emotividad e implicación. Se trataba de conducir, sí, pero había que hacerlo metido en la piel de un policía dispuesto a todo con tal de poder infiltrarse como conductor en una banda mafiosa. Cuatro ciudades americanas genialmente recreadas, decenas de vehículos con matices que cambiaban totalmente el estilo de pilotaje, gran variedad de misiones con una dificultad perfectamente programada y la mejor dinámica que hemos visto en los coches en consola, hacían de DRIVER una experiencia absolutamente demoledora. Era, por resumirlo de algún modo, el cóctel más explosivo y espectacular de acción, emoción y diversión que hemos conocido. Lo que nos ofrecía y cómo nos lo ofrecía, con un excepcional nivel de calidad en cualquiera de sus apartados, convirtió a DRIVER en un juego completamente revolucionario.









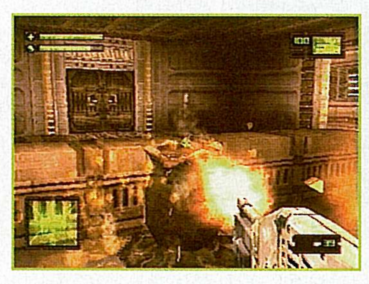


www.confederacion.com
Servicio Atención al Cliente
902 15 23 18
atencion_cliente@confederacion.com
[JUEGOS EN RED]
Ven a Confederación
OFERTAS
48 / NEGOCIOS
IMPORTANTE GRUPO DE JUGADORES EMPEDERNIDOS
Necesita
CLÍNICA DENTAL
PARA SUS DELEG NES EN TODO EL PAÍS
SE REQUIERE:
✓ Prótesis dent s los colores
✓ Cultivos de c encías actualizados
✓ Grandes dosis de anestesias variadas
✓ Enfermeras con minifalda como es de ley
SE VALORARÁ:
Experiencia en costurones
ena mano para la cirugía
os dirigirse a la Confederación más cercana, enviar un Curriculun Vitae con fotografía dental reciente, indicando en el sobre la referencia TE VÓ A PETÁ LOS PIÑOS
[Polvo eres y el polvo morderás]
ALCALÁ DE HENARES
C/ Mayor, 58
Tel.: 918 802 692
area51@confederacion.com
ALCOBENDAS
C.C. Picasso, Local 11
C/ Constitución, 15
Tel.: 916 520 387
pegaso@confederacion.com
BENIDORM
C/ Tomás Ortuño, 80
Tel.: 966 806 982
templarios@confederacion.com
GIRONA
C/ Emili Grahit, 63-67
Tel.: 972 224 729
rocket_factory@confederacion.com
LOGROÑO
Avda. Doctor Múgica, 6
Tel.: 941 287 089
vastagos@confederacion.com
MADRID-Callao
C/ Preciados, 34
Tel.: 915 238 011
recios@confederacion.com
MADRID-Moncloa
C/ Meléndez Valdés, 54
Tel.: 915 500 250
deimos@confederacion.com
MÁLAGA
Pº de los Tilos, 30
Tel.: 952 362 856
raptors@confederacion.com
MÓSTOLES
Avda. Portugal, 8
Tel.: 916 171 115
rebel_moon@confederación.com
PAMPLONA
C/ Iturrama, 28 (trasera)
Tel.: 948 198 031
hackers@confederacion.com
SAN SEBASTIÁN
Avda. Isabel II, 23
Tel.: 943 445 660
shogun@confederacion.com
VALENCIA
C/ Ribera, 8
Tel.: 963 940 311
falcons@confederacion.com
Para jugar en Internet
msn Confederación
www.msnconfederacion.com
PRÓXIMAS APERTURAS: BARCELONA, MOTRIL, PALMA DE MALLORCA, PAMPLONA
NUEVAS FRANQUICIAS: 917 791 304 y expansion@confederacion.com
PRESENTA ESTE CUPÓN Y TENDRÁS 1/2 HORA DE JUEGO GRATIS
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31/08/2000

ALIEN RES

ARGONAUT
Fox Int. / E.A.
CD ROM REINO UNIDO

La caza del humano ha comenzado





Por si no tuviéramos bastante con los aliens en su más diversas formas, los pasillos del Auriga están plagados de marines coloniales un tanto pirados que primero disparan y luego preguntan. Tú haz lo mismo si no quieres desplomarte en un charco de sangre.

Desde que fuera presentado en el lejano **E3** de 1998, **Alien Resurrection** ha sufrido grandes y dramáticos cambios, no sólo en su fecha de lanzamiento, sino en la misma concepción gráfica y mecánica. Lo que empezó siendo un *shoot´em-up* 3D en la línea de Apocalypse y One, con vistas a ser comercializado en las Navidades del 98, ha terminado convirtiéndose en un *shoot´em-up* en primera persona, al estilo de su antecesor, Alien Trilogy. Lo que no ha cambiado en estos dos años ha sido el grupo responsable de su programación, ARGONAUT, ni la ilusión de adaptar como se merece el cuarto largometraje de la saga Alien. Por el momento sólo hemos tenido acceso a una *beta* a la que le faltan un buen número de fases, pero aún así **Alien Resurrection** nos ha dejado ya impresionados por su motor gráfico, que consigue que todo discurra por la pantalla de juego con una suavidad pocas veces vista en ***PlayStation***. El sistema de control es semejante al utilizado en Quake y en otros juegos de ***PC***, de tal forma que los movimientos del personaje se controlan con el *joystick* izquierdo del *Dual Shock* mientras que el *joystick* derecho se encarga del ángulo de visión del jugador. En un principio cuesta un poco habituarse a este tipo de control, pero al final se hace imprescindible para poder sobrevivir al constante encuentro con los xenoformos. Los aliens son los







Antes de desparramar las tripas de un alien por los suelos, recuerda que su sangre es aún más corrosiva que el ácido molecular.

En el espacio nadie puede oir tus gritos... aunque sí el rugir de tu ametralladora.

URRECTION



auténticos reyes del juego y pueblan los corredores de la nave militar Auriga en todas sus formas conocidas: huevos, *face-huggers*, *chest-bursters* y adultos. El propio jugador llegará a formar parte de la cadena evolutiva de esta especie si tiene la desgracia de ser contaminado por un *face-hugger*. A partir de ese momento, una nueva barra



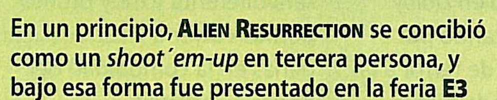
La gente de ARGONAUT no se ha cortado un pelo a la hora de mostrar el rastro dejado por un chest-burster al salir del pecho de un pobre incauto. ¡Hum!, con tanta víscera a la vista dan ganas de mojar pan.



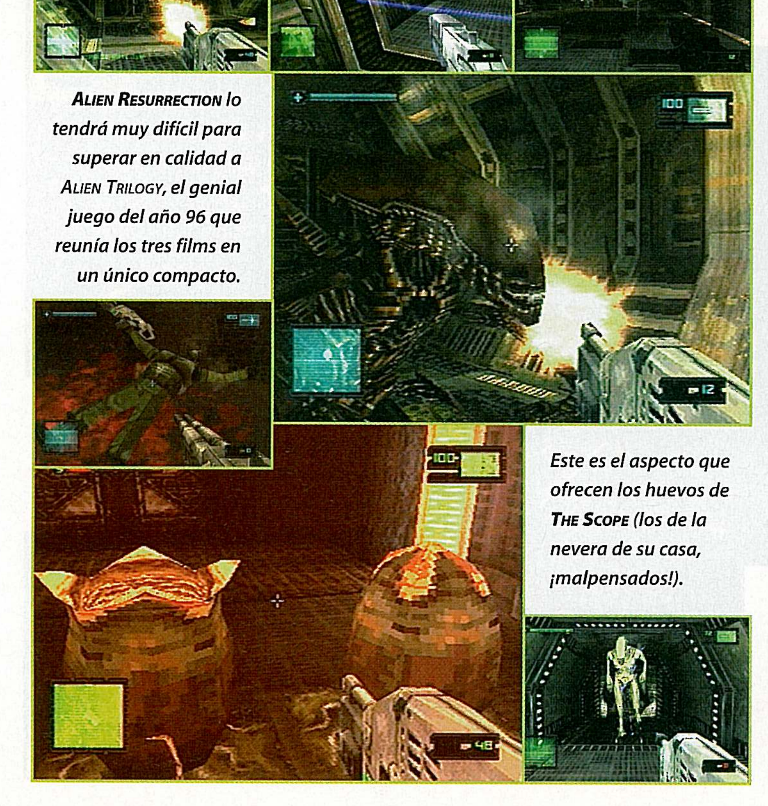
Los orígenes de Alien Resurrection







En un principio, **Alien Resurrection** se concibió como un *shoot´em-up* en tercera persona, y bajo esa forma fue presentado en la feria **E3** del año 98. Al final, y tras años de desarrollo, ARGONAUT rehizo por completo el juego hasta su forma actual.



Alien Resurrection lo tendrá muy difícil para superar en calidad a Alien Trilogy, el genial juego del año 96 que reunía los tres films en un único compacto.

Este es el aspecto que ofrecen los huevos de The Scope (los de la nevera de su casa, ¡malpensados!).







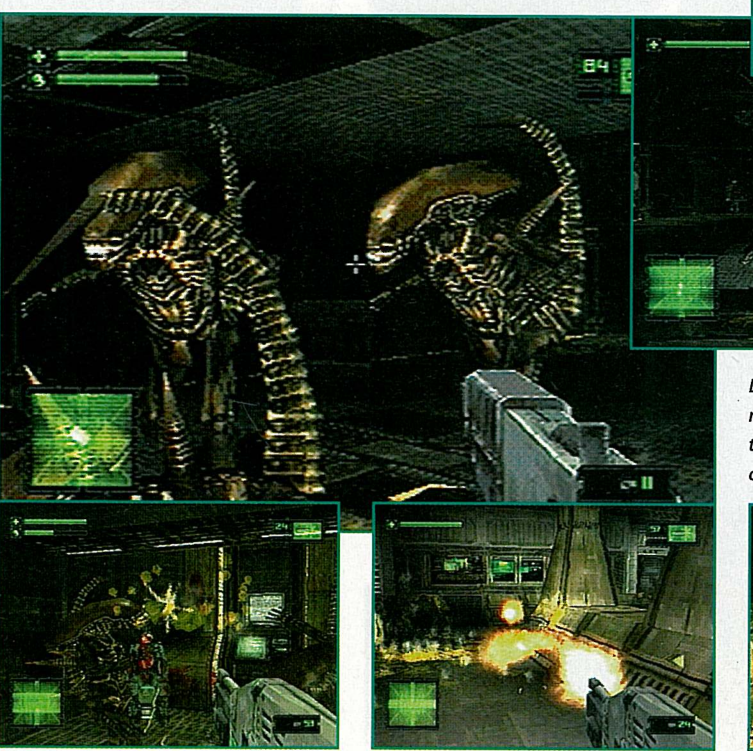


ALIEN RESURRECTION

aparecerá en pantalla indicando el tiempo que queda antes de que su pecho estalle en mil pedazos liberando a un nuevo alien. Según asegura FOX INTERACTIVE, el juego no sólo ofrecerá los esperados combates contra los aliens, sino que incluirá un mayor componente de puzzles de lo que suele ser habitual en este tipo de juegos. Para resolverlos, habrá que combinar las diferentes habilidades de los cuatro protagonistas (la clonada Ripley, la androide Call, DiStephano y Cristie). Dado que **ALIEN RESURRECTION** no sólo tiene que competir con otros *shoot´em-ups* en primera persona aparecidos en ***PLAYSTATION***, sino con el recuerdo de ALIEN TRILOGY (un verdadero juegazo que con una mecánica parecida reunía en un único compacto todos los escenarios de las tres primeras películas de ALIEN), no es de extrañar que FOX INTERACTIVE y ARGONAUT estén cuidando al máximo este producto. Ya os hemos mencionado su sensacional entorno gráfico, pero es que además **ALIEN RESURRECTION** incorporará sonido en *Dolby Surround*, multiplicando por cinco la sensación de terror a la hora de recorrer cada nuevo pasillo. Si las cosas no vuelven a torcerse a última hora, **ALIEN RESURRECTION** debería llegar a las tiendas en Septiembre, aunque eso mismo esperábamos todos hace dos años. Por fortuna, parece que esta vez la historia será diferente y muy pronto podrás volver a «tostar» alienígenas en la comodidad del hogar. **NEMESIS**



Este hombre prefirió perforarse el pecho antes de volver a escuchar a ***THE SCOPE*** *contando alguna de sus batallitas santanderinas.*





Los aliens del juego de ARGONAUT reproducen fielmente el comportamiento de los bichos de la película, incluida la comunicación vía telepática.

SUPER NUEVO

RAYMAN 2: THE GREAT SCAPE

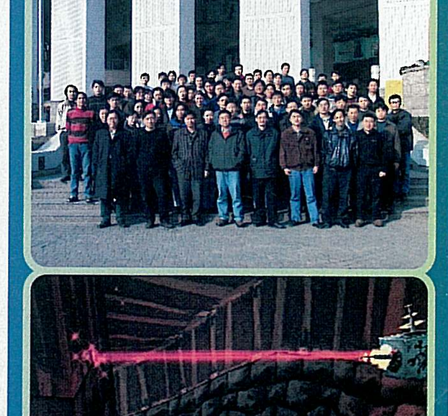
UBI SOFT
Ubi Soft
CD ROM


China



De Francia a China, pasando por Canadá.

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE lleva trazas de convertirse en el juego más internacional de todos los tiempos. La versión para ***COMPATIBLES PC*** se programó en **Francia**, junto con la de ***NINTENDO 64***. La adaptación para ***DREAMCAST*** se gestó en **Canadá**, y esta última, para ***PLAYSTATION***, ha nacido en la antigua colonia británica de **Hong Kong**, perteneciente ahora a **China**. Bajo estas líneas podéis ver una foto con los integrantes del equipo de programación.



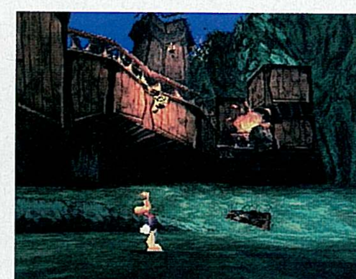


Resulta difícil imaginar que un juego como **RAYMAN 2**, que hace un uso intensivo del *hardware* gráfico de consolas como ***DREAMCAST*** y sistemas como los ***COMPATIBLES PC***, pudiese tener cabida en un sistema cuyas limitaciones gráficas comienzan a ser importantes.

Un trabajo de chinos, podríamos decir, o al menos eso habrán pensado los respondables de UBI SOFT, que se llevaron el proyecto de conversión a la mismísima **China** (a **Hong Kong** para más señas), donde un nutrido grupo de programadores y diseñadores está llevando a buen puerto el proyecto. El resultado final, a falta de algunos retoques de última hora, parece dar buena muestra del trabajo realizado, y lo que es mejor, viene a confirmar que las prestaciones de una consola están mucho más allá de las apreciaciones personales de este o aquel

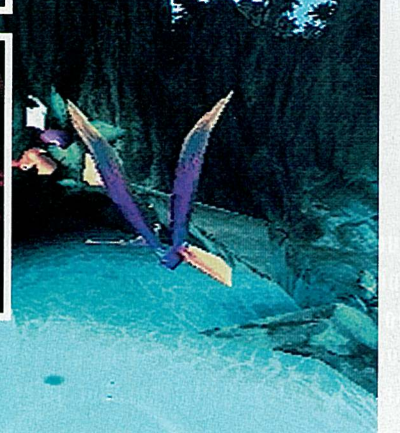
UBI ha resuelto con maestría la difícil conversión a PSX

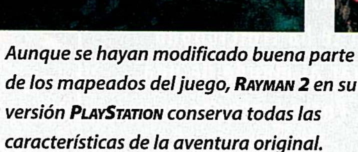




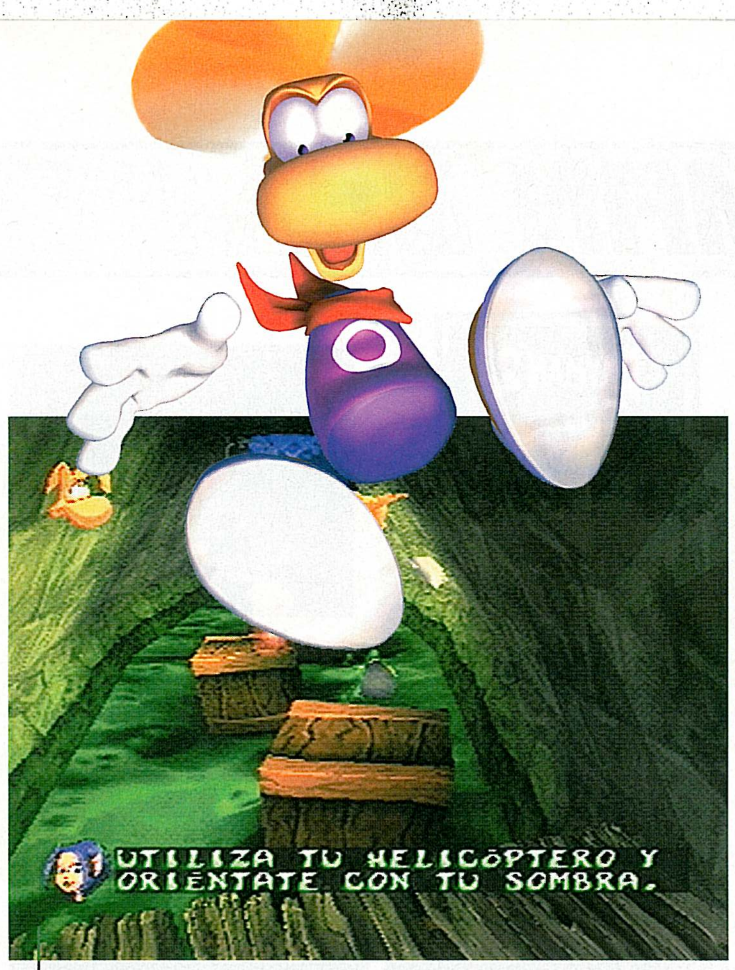








*Aunque se hayan modificado buena parte de los mapeados del juego, **RAYMAN 2** en su versión **PLAYSTATION** conserva todas las características de la aventura original.*



*La dificultad de **Rayman 2** se ha aumentado considerablemente en esta versión. De esta manera se atiende a las razones que UBI SOFT nos ofrece, ya que según ellos, y pese a que Rayman parece un personaje infantil, sus aventuras están orientadas a un público más adulto. Una opinión que compartimos plenamente.*

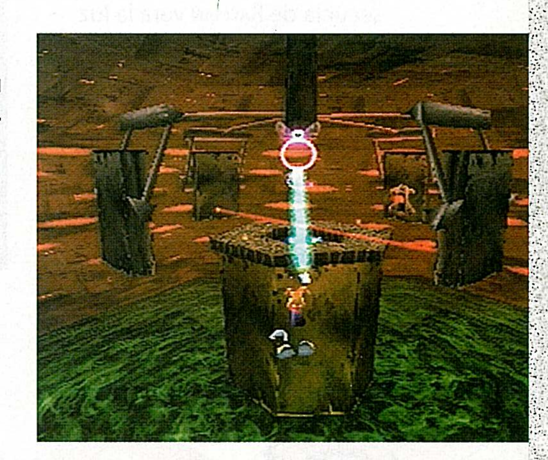






*Algunos de los niveles del juego muestran una apariencia que no se le supone a un juego para **PlayStation**. El detalle de los mapeados es asombroso.*

redactor (entre los que me incluyo). **Rayman 2: the Great Escape** conservará la estructura que ya mostró en las versiones de ***Nintendo 64*** y ***Dreamcast***. Mismos niveles, mismos gráficos y mapeados casi idénticos, aunque estos últimos han sufrido algunas modificaciones que resultarán apreciables para todos aquellos usuarios que hayan jugado con ambas versiones. Lo que más sorprenderá a los usuarios de ***PlayStation*** será, sin lugar a dudas, la gran solidez del entorno 3D, así como la enorme suavidad con la que éste se mueve (aunque en ciertos lugares parece no poder evitar ciertas ralentizaciones). En todo caso, aún queda tiempo para mejorar algunas cosillas, pues no en vano, todavía hoy se sigue trabajando en esta versión. **Rayman 2: the Great Escape** para ***PlayStation*** contará con algunas novedades importantes. La primera de ellas, quizá la más atractiva, hace referencia a las voces, que al contrario que en ***Nintendo 64*** y ***Dreamcast***, serán reales. Esto es, no se limitarán a simples sonidos sin lógica. UBI SOFT, además, ha

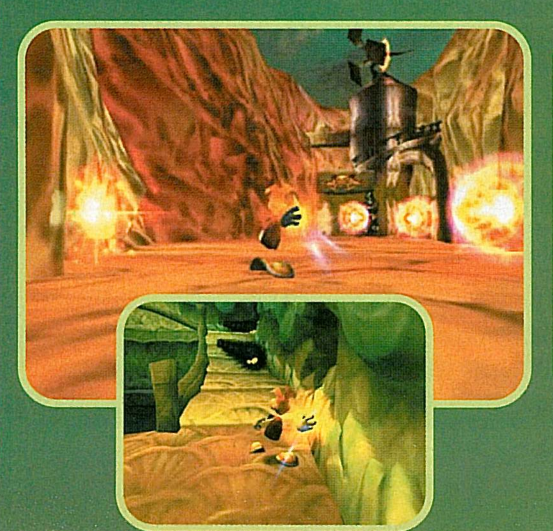






Rayman 2: The Great Escape
Versión PlayStation 2

La secuela de Rayman será uno de los títulos estrella de UBI SOFT para la nueva consola de SONY. Por desgracia, no son muchos los detalles que se han dado acerca de esta nueva adaptación, aunque es de suponer que se trabajará para mejorar considerablemente un juego que ya de por sí rebosaba calidad. La cuestión ahora está en saber si, además de mejorarlo, sus programadores se decidirán a incluir nuevas características que exploten el potencial de la consola. En cualquier caso, aún quedan muchos meses antes de que **Rayman 2: The Great Escape** para ***PlayStation 2*** llegue a ver la luz.





SUPER NUEVO

RAYMAN 2: THE GREAT SCAPE







Las paredes por las que Rayman subía a fuerza de brazos han sido sustituidas por cómodas escaleras que facilitan las cosas a los programadores.





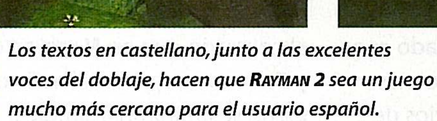






doblado todas las voces del juego al castellano, por lo que por fin podremos oir hablar a Rayman en un perfecto castellano. Con todo, parece que la secuela de RAYMAN verá la luz finalmente en la consola de SONY. Una posibilidad que no veíamos del todo clara, y que finalmente nos ha servido para comprender que a ***PLAYSTATION*** todavía le quedan muchas cosas que ofrecer. **J. C. MAYERICK**





*Los textos en castellano, junto a las excelentes voces del doblaje, hacen que **RAYMAN 2** sea un juego mucho más cercano para el usuario español.*



Una adaptación «casi» sin cambios





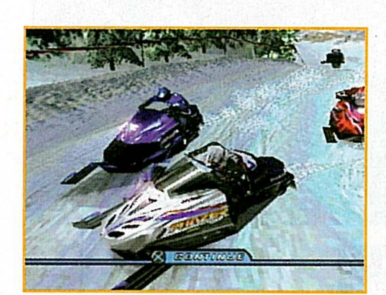
La versión de **RAYMAN 2** que se ha programado para ***PLAYSTATION*** es casi idéntica a las de ***DREAMCAST***, ***NINTENDO 64*** y ***COMPATIBLES PC***. Sólo se han modificado ciertos aspectos en el sistema de juego. Cosas insignificantes como el número de *lums* a recoger o la situación de ciertos personajes. Los mapeados han variado en bastantes casos, pero todo lo demás, en cambio, sigue del mismo modo.

SUPER NUEVO

SNO-CROSS CHAMPIONSHIP RACING

ACCLAIM
UDS
CD ROM
SUECIA

Autopistas de nieve







Los deportes relacionados con la nieve tienen un enorme efecto de atracción para los videojuegos. Entre ellos, las carreras de motos de nieve cuentan con SLED STORM como título de referencia obligada. Con el objetivo de superar el alto nivel del citado programa, ACCLAIM apuesta por este mismo género con un título que cuenta con la licencia de YAMAHA para reproducir modelos reales de sus motos de nieve. La animación de las motos y pilotos, así como los variados escenarios (situados en localidades reales), constituyen dos de los aspectos más interesantes del nuevo lanzamiento que también verá la luz en DREAMCAST. El objetivo del juego consiste en superar carreras, en las que el resultado obtenido otorga puntos muy útiles a la hora de mejorar las características de nuestro vehículo. Esta mecánica de juego, así como el apartado gráfico, recuerdan mucho al citado SLED STORM, por lo que no nos queda ninguna duda de que estamos ante un cualificado competidor. ➡ CHIP & CE











Las carreras se sitúan en escenarios reales, incluyendo múltiples elementos que dan una nota de color al blanco que predomina en todas ellas. Además, es posible crear nuestras propias pistas mediante un editor.







El nuevo título de ACCLAIM se presenta como una gran alternativa protagonizada por motos de nieve







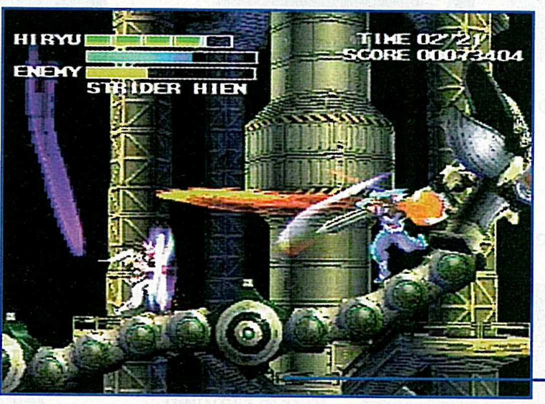


STRIDER 1 Y

VIRGIN INT.
CAPCOM
2 CD ROM
Japon







Bajo la misma mecánica del primer STRIDER, CAPCOM ha combinado escenarios tridimensionales con sprites, por cierto, excelentemente animados. Los efectos de luz son también impresionantes.





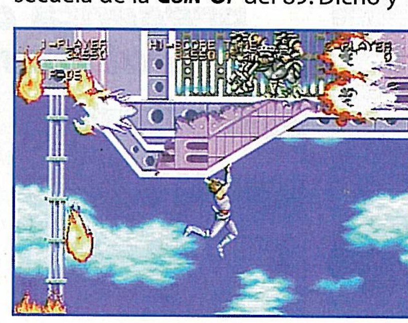


¿Querías a Strider? Pues toma dos tazas

Tras una década de olvido, CAPCOM recuperó al protagonista de una de sus más míticas recreativas para convertirlo en uno de los luchadores de MARVEL VS CAPCOM. El éxito y la acogida de Hiryu dio alas a la compañía japonesa para hacer realidad una de sus viejas aspiraciones: una secuela de la *COIN-OP* del 89. Dicho y hecho, STRIDER 2 vió la luz a finales del año pasado en forma de placa ***SYSTEM 12***, y casi de inmediato irrumpió en ***PLAYSTATION*** en una conversión perfecta y formando *pack* con un extra inesperado e impagable: el STRIDER original. Ahora, tras su paso por el mercado **USA**, **STRIDER 1&2** llegará en Septiembre a **Europa** para hacer las



STRIDER 1&2 se compone de dos discos compactos. el primero recoge la recreativa del 89, mientras que el segundo encierra su secuela.



















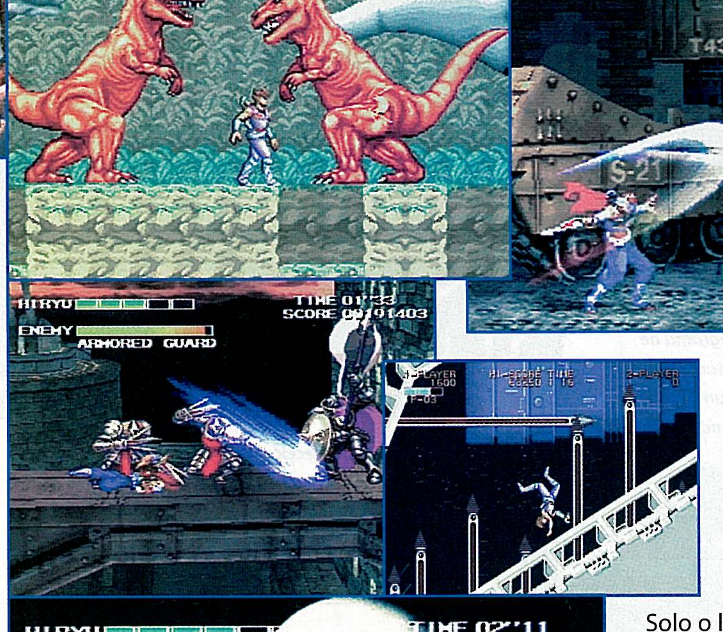


Una secuencia mítica dentro de la historia de los videojuegos... Strider Hiryu desciende a toda velocidad por una minada colina de Siberia mientras la metralla estalla a su paso. Strider es pura historia.









Strider nos dejó con la boca abierta en 1989 con su gigantesco mechagorilla. Ahora es mas difícil sorprender al usuario, pero aún así Strider 2 incorpora algunos jefazos bastante llamativos.

delicias de aquellos mitómanos que sólo podían recurrir a los emuladores o a ***Mega Drive*** para revivir la magia de Strider. Como en el caso de **Japón** y **EE.UU.**, el juego se compone de dos compactos. El primero es una adaptación *pixel perfect* de la recreativa del 89, con una banda sonora mejorada opcional. El segundo CD encierra la ***Coin-Op*** del año pasado, un verdadero juegazo a la altura de su predecesor, que como el Klonoa de NAMCO combina *sprites* y desarrollo 2D en un entorno tridimensional. La animación de Strider, como la de sus enemigos, es impresionante, y poco tiene que envidiar a su encarnación en las dos entregas de Marvel Vs Capcom. Aunque hay un abismo gráfico entre las dos entregas, Strider 2 tiene mucho de la máquina original, y no sólo en lo referente al desarrollo y las habilidades del personaje central. Algunos de los enemigos ya clásicos, como la esfera gravitatoria, el *cyborg* Solo o la serpiente mecánica, vuelven a aparecer bajo un generoso lavado de cara para acompañar a Hiryu en esta nueva aventura. Una vez más, hay que dar la enhorabuena a CAPCOM. Ha tardado demasiado, pero al fin se ha decidido a rescatar aquellos clásicos a los que debe su reputación como maestra en la creación de ***Coin-Ops***. Primero fueron Ghosts'N Goblins y Commando en Capcom Generations. Ahora le ha tocado el turno a Strider. ¿Para cuándo Final Fight? **NEMESIS**





RC REVENGE

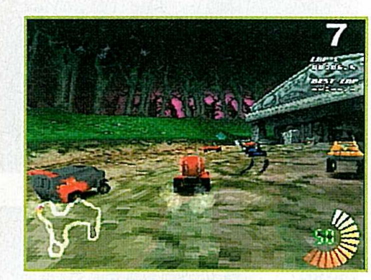
ACCLAIM
Acclaim
CD ROM REINO UNIDO

Vuelve el radiocontrol

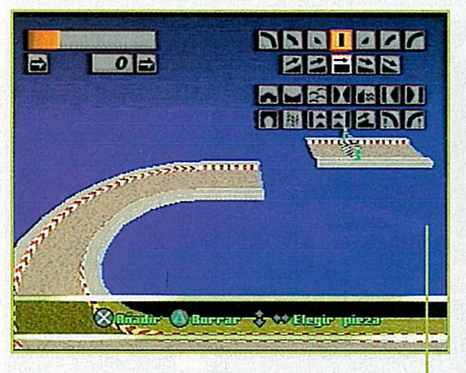








Tras probar suerte con Re-Volt, ACCLAIM lo intenta de nuevo con los vehículos de radiocontrol. Aunque el programa podría considerarse una segunda parte del programa citado, los responsables de ACCLAIM han decidido cambiar el título buscando una clara diferenciación por parte de los usuarios. Esta diferenciación también se produce en el juego, ya que se incluyen múltiples diferencias con respecto a su antecesor. Así, los protagonistas siguen siendo los vehículos de radiocontrol, pero además de incluir coches se incorporan lanchas motoras. Sin embargo, la diferencia más substancial se produce en el control de los vehículos, ya que se da un mayor papel a la jugabilidad, a costa de alejarse del comportamiento habitual del control a distancia. En definitiva estamos ante un programa que, a pesar de presentar como protagonistas a los vehículos de radiocontrol, se acerca mucho a los simuladores de conducción tradicionales. CHIP & CE



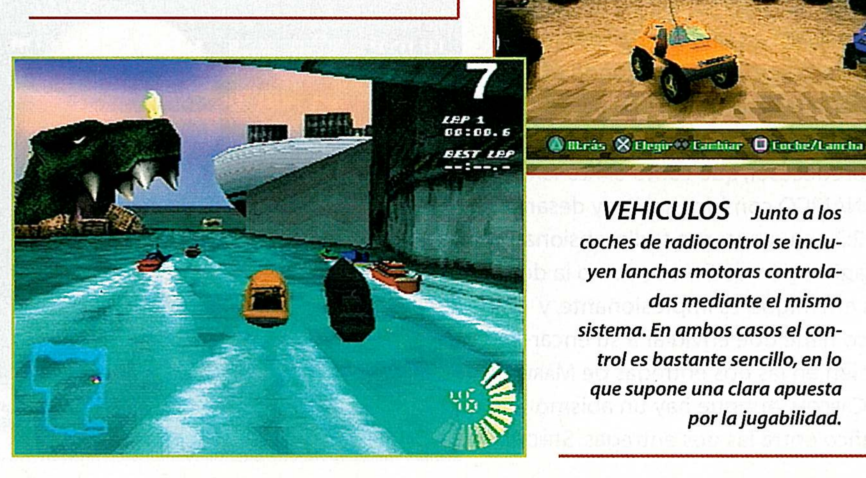
El editor de circuitos es una de las pocas opciones incluidas en el nuevo programa de ACCLAIM. Su funcionamiento es bastante más sencillo que lo que nos tienen acostumbrados la mayoría de los simuladores de conducción.



El menú de elección de circuitos representa una especie de parque temático. En los elementos que rodean cada uno de estos circuitos y en la selección músical se han tenido en cuenta cada uno de los escenarios.



El control de los vehículos es mucho más sencillo que el que presentaba la versión de Re-Volt para PlayStation. Las armas y poderes especiales siguen estando presentes en el juego.

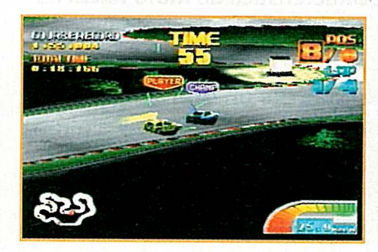


VEHICULOS *Junto a los coches de radiocontrol se incluyen lanchas motoras controladas mediante el mismo sistema. En ambos casos el control es bastante sencillo, en lo que supone una clara apuesta por la jugabilidad.*

RC DE GO

ACCLAIM
Taito
CD ROM
JAPON

Originalidad a control remoto







Los lanzamientos de TAITO pueden ser más o menos acertados, pero no hay ninguna duda que es una de las compañías más originales del actual panorama del videojuego. En su afán por la simulación han probado suerte con medios de transporte tan singulares como el suburbano o los ferrocarriles de vapor. Ahora vuelven su mirada hacia los vehículos de radiocontrol en un programa que da una nueva perspectiva de este tipo de juegos. Así, las anteriores apariciones de este tipo de vehículos dentro de *PlayStation* mostraban un tratamiento gráfico muy similar al de los simuladores de conducción tradicionales. En los mismos se ofrecía una perspectiva de los vehículos desde la parte trasera, mientras que en este programa se ha optado por seguir a los vehículos desde diferentes planos en función del tramo de circuito por el que circule. Este original juego reproduce torneos específicos creados para este tipo de coches, en un programa en el que la enorme jugabilidad hace el resto. **CHIP & CE**





COMPETICION
En el modo competición hay que acumular puntos con el fin de mejorar nuestro vehículo.

El apartado gráfico es uno de los más originales que hemos visto en un simulador de conducción.



PRACTICA
Se incluye un modo de práctica en el que, mediante diferentes pruebas de habilidad, se trata de familiarizar a los usuarios con el control de los vehículos.



En un mercado en el que la mayoría de las compañías se limitan a copiar, TAITO demuestra una vez más que es una de las compañías con más ganas de innovar y sorprender.

Modalidades







En el programa se incluyen dos modalidades de juego, carretera y todo terreno. En ambas la jugabilidad está fuera de toda duda.



SUPER NUEVO

MOTO RACER WO

La tercera parte de Moto Racer

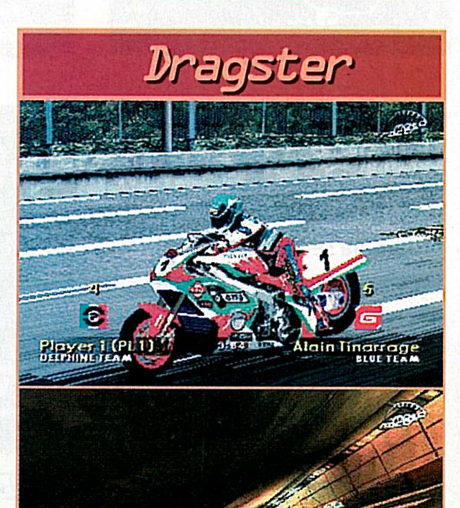
SONY C.E.
Delphine Soft.
CD ROM FRANCIA

El lanzamiento de programas sobre motociclismo para *PLAYSTATION* ha tenido un ritmo irregular. Así, se han alternado meses de sequía con otros en los que se ofrecían varios títulos a la vez. Entre todos ellos las dos entregas de la saga **MOTOR RACER** han sido las que han logrado un mayor éxito entre los usuarios de los 32 *bits* de SONY. En la tercera parte, a la que se le ha añadido la coletilla **WORLD TOUR**, sorprende de la sustitución de la compañía productora de los anteriores programas (ELECTRONIC ARTS), por SONY C.E. Sin embargo, el grupo de programación sigue siendo DELPHINE SOFTWARE, lo que supone mantener una línea de continuidad. La nota característica de **MOTO RACER** ha sido siempre la inclusión de dos tipos de competiciones motociclistas, por un lado las carreras sobre asfalto y por otro el motocross. La nueva entrega no se limita a recoger estos dos tipos de pruebas, ya que además añade otras cuatro nuevas opciones. Las incorporaciones permiten disputar competiciones con el tráfico abierto, realizar figuras en el aire, competiciones con motocicletas especiales y trial. En la jugabilidad la velocidad sigue siendo la protagonista absoluta en las pruebas de carretera, mientras que la habilidad es el elemento decisivo en las pruebas de motocross y trial. Gráficamente el programa presenta una magnífica puesta en escena con una completa renovación de escenarios. Las diferentes perspectivas incluidas, completan un apartado visual con una gran calidad. Las repeticiones, sólo disponibles al finalizar cada carrera, ofrecen nuevas perspectivas en lo que es la cara más espectacular del programa. Aunque el compacto no está



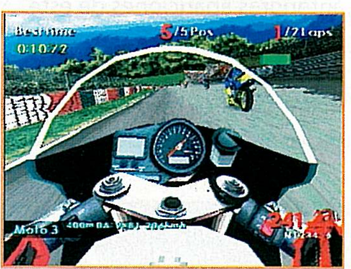


Dragster

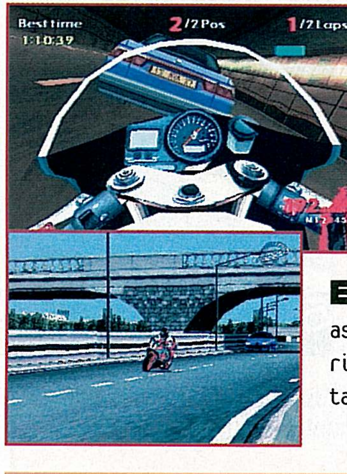


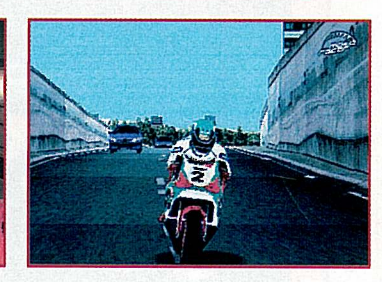
En este caso la nota diferenciadora se encuentra en las motocicletas especiales que participan en este tipo de pruebas.



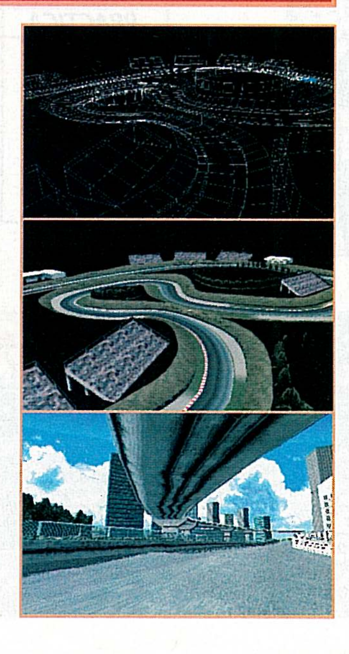


Traffic





Esta modalidad se disputa sobre asfalto en carreteras cuya peculiaridad es que se encuentran abiertas al tráfico.



PlayStation • Multidisciplinar

RLD TOUR

Motocross

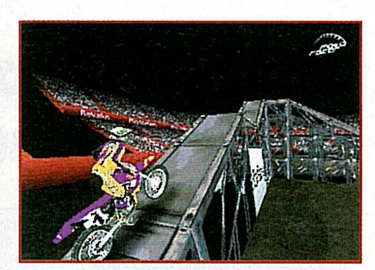


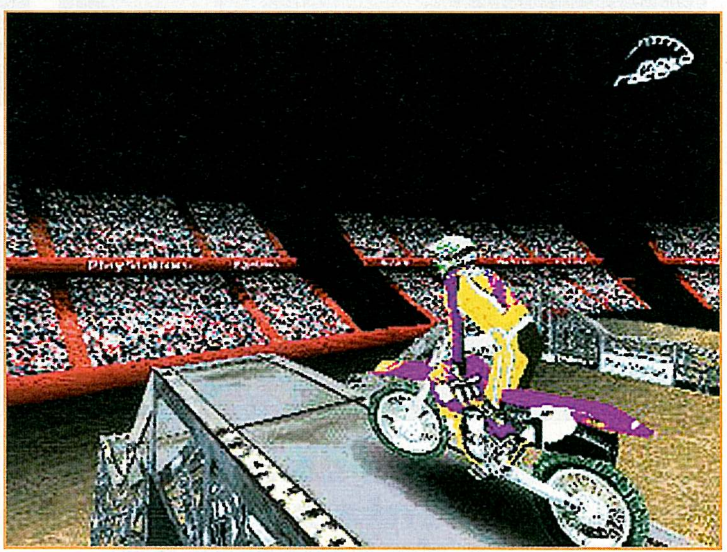
El motocross se disputa tanto en circuitos abiertos y cerrados. Los grandes saltos y las piruetas se mezclan con la habilidad poniendo a prueba nuestra destreza tanto en la tierra como en el aire en los larguísimos saltos.

Trial

El objetivo en esta modalidad de motociclismo es completar un circuito sin que el piloto toque el suelo en ningún momento.

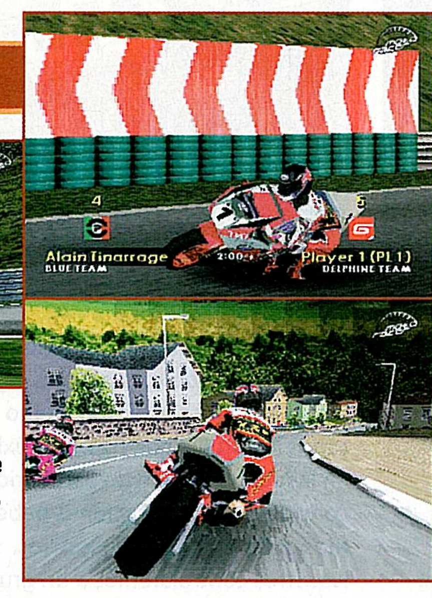






Sobre el Asfalto



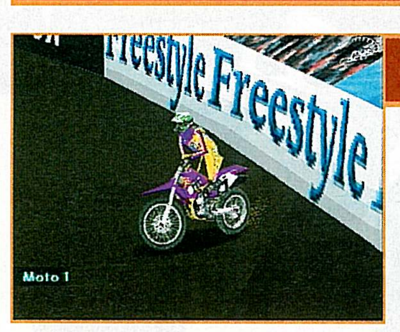


En las pruebas sobre asfalto se incluyen tanto circuitos de grandes premios como estrechos trazados por calles de ciudades y pueblos.

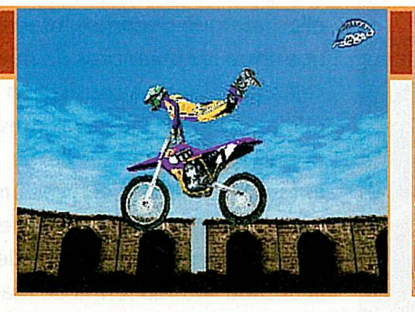
completamente finalizado, a la vista de lo que hemos podido ver, **Moto Racer World Tour** tiene todas las condiciones, no sólo para igualar el éxito de sus antecesores, sino para aumentarlo y consolidarse como el mejor en su género. **CHIP & CE**

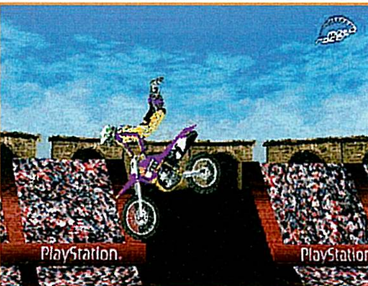


Free



La velocidad deja paso a las acrobacias y figuras realizadas por los motoristas al saltar en unas empinadas rampas.





SUPER NUEVO

TEAM BUDDIES

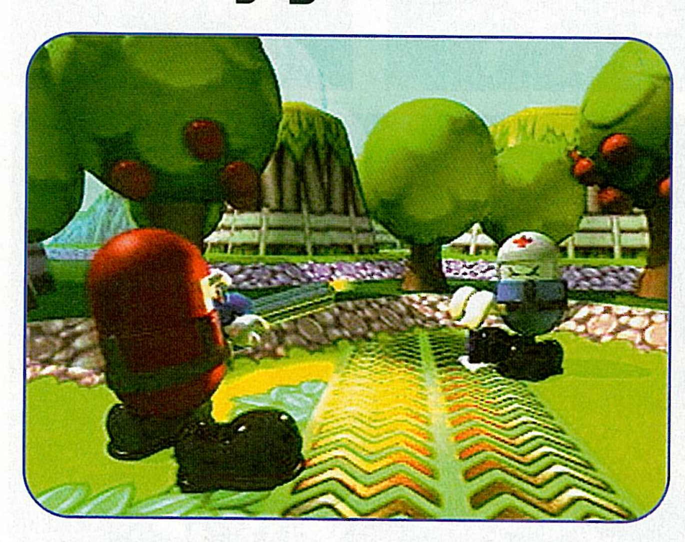
PSYGNOSIS

Psygnosis

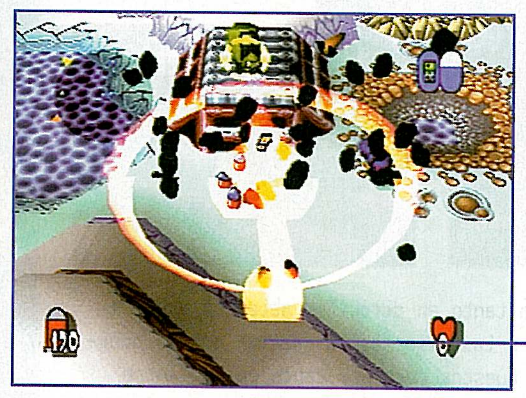
CD ROM

REINO UNIDO

Otra sorpresa de Psygnosis







Tanto el texto en pantalla como los gritos de los Buddies han sido castellanizados, y en este último caso podremos escuchar frases políticamente incorrectas para alegría de educadores absurdos.

Team Buddies combina un humor hiriente con grandes dosis de jugabilidad







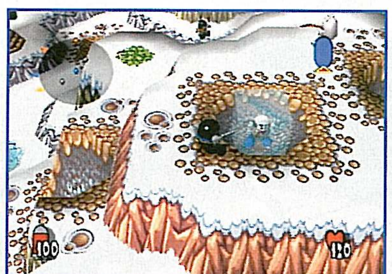


PlayStation • Arcade

PSYGNOSIS siempre se ha caracterizado por apartarse de las líneas tradicionales de la programación creando títulos con personalidad propia. Esto les ha llevado a sonoros triunfos (no hay más que recordar la saga WIPE OUT), y a no menos estruendosos fracasos. **TEAM BUDDIES** es uno de esos proyectos arriesgados, que o bien va a acaparar la atención de muchos usuarios, o quizá pasará con más pena que gloria. Su mecánica es simple, como todos los títulos que basan su éxito en la jugabilidad. En un escenario de considerables proporciones deberemos cumplir variados objetivos. Nosotros controlaremos a un grupillo de seres con forma de peonza, y siempre tomando el papel de uno de ellos (aunque podemos intercambiarnos entre los miembros de nuestro «ejército»). La cosa consiste en cumplir las misiones indicadas previamente, que pueden ser desde aniquilar a los *buddies* rivales, recuperar una bicicleta en campo enemigo, o proteger nuestra fortaleza de la avanzada rival. La forma de atacar resulta muy parecida al legendario CANNON FODDER, en una especie de lanzamiento global a tumba abierta hacia el enemigo tratando de ser el último que permanece en pie. Lo que le da su toque de originalidad es la forma de obtener armas. En el decorado existen unas llamadas zonas de construcción. En ellas, si apilamos cuadrados y los rompemos, obten-



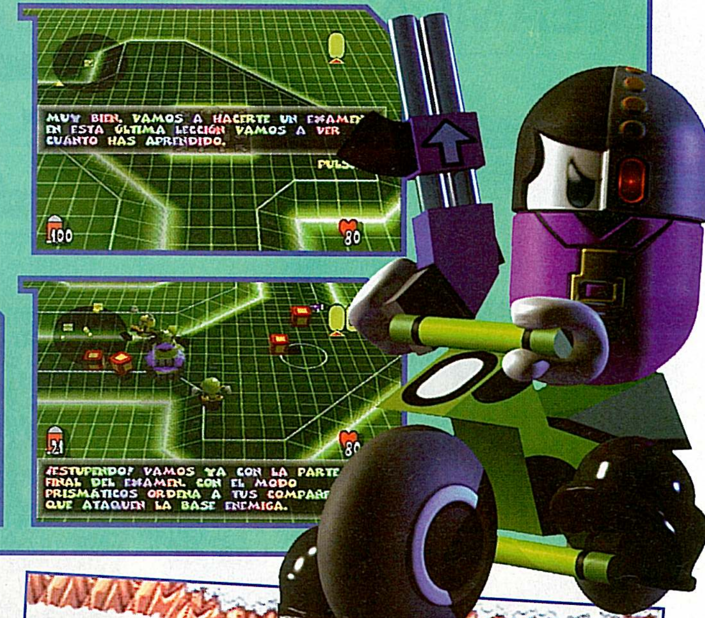




VR Training

Parodiando al mismísimo METAL GEAR SOLID, el modo VR TRAINING servirá para aprender a manejar tanto al buddie que controlemos como al resto del equipo.

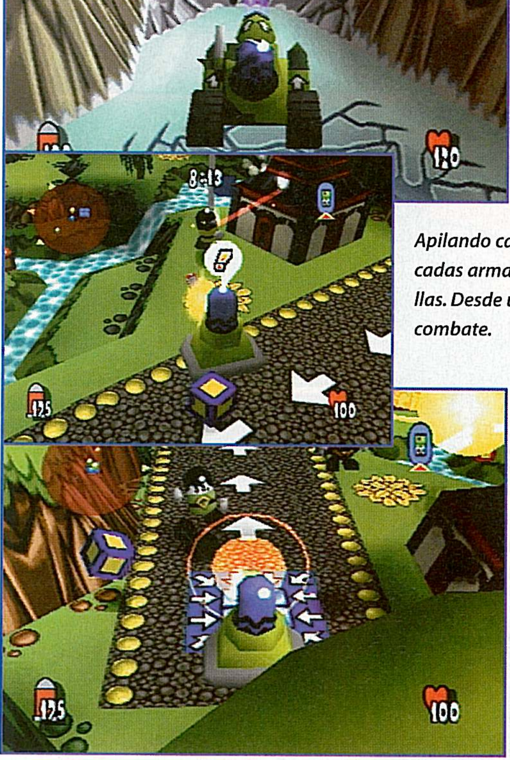


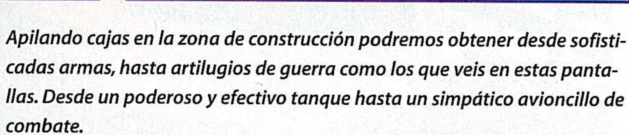




El tratamiento de las texturas de los escenarios y la amplia variedad cromática general recuerdan a los modos y maneras de juegos de ***Dreamcast*** *como* *Sonic Adventure.*

dremos distintos tipos de armas. Cuantos más dados tengamos apilados antes de romperlos, mejor y más potente será el artilugio que obtendremos. De esta manera, además de lanzagranadas, metralletas y demás arsenal, también podremos obtener diferentes vehículos para movernos por el mapeado, como un poderoso tanque o un curioso avioncillo. Hasta cuatro jugadores simultáneos, 8 diferentes entornos, 32 fases, variadas perspectivas, distintos tipos de *buddies* y, sobre todo, cientos de detalles del humor más socarrón. El doblaje, que en esta *beta* aún presenta un aspecto muy pobre, corre a cargo de nuestros amigos de la La Noche Más Loca, así que tapad los oídos a las personas más sensibles. **THE SCOPE**





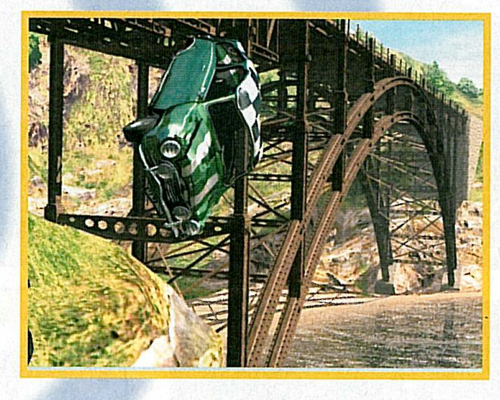
Apilando cajas en la zona de construcción podremos obtener desde sofisticadas armas, hasta artilugios de guerra como los que veis en estas pantallas. Desde un poderoso y efectivo tanque hasta un simpático avioncillo de combate.



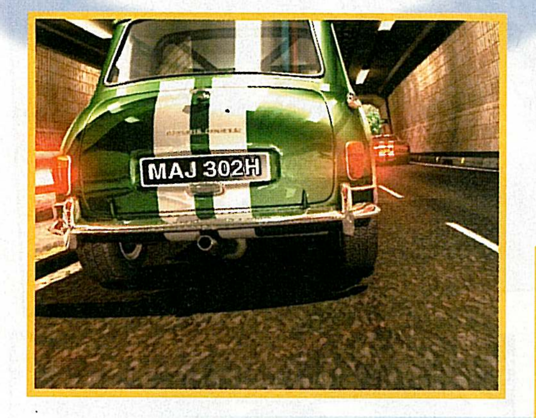


VANISHING P

el género de la conducción parece convertirse en el más afortunado y el más recurrente a la hora de programar para DREAMCAST. VANISHING POINT se une al club con un título que puede dar mucho que hablar.





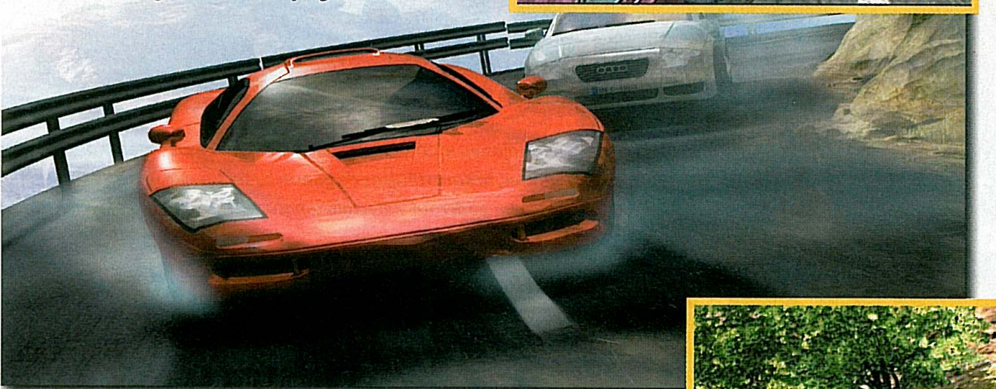


Dará que hablar, sin duda, pero en la *beta* que ACCLAIM nos ha proporcionado se apuntan tantos buenos detalles como errores que esperemos sean subsanados. La carta de presentación del juego es inmejorable, con 32 vehículos disponibles, todos ellos reales, y pertenecientes a constructories de la talla de Aston Martin, BMW, Lotus, Volkswagen, Ford, etcétera. Además incluye trece circuitos que se podrán jugar también en modo espejo e inverso; multitud de modos de juego que van desde el *Championship*, *Arcade* y *Time Trial*, hasta *Stunt Driver*, *Rally*, *Knockout* o *Ballon Buster* (estos tres últimos aún no incluidos en la *beta*); opción para dos jugadores simultáneos y hasta 8

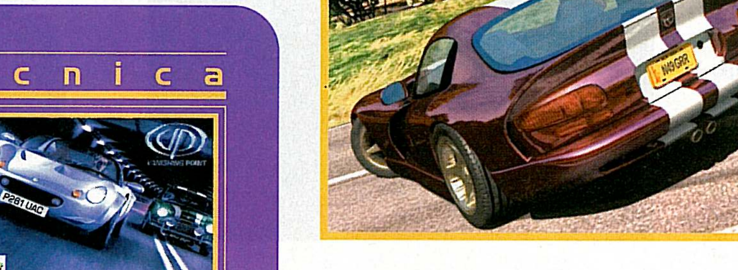




La imagen de la derecha da una muestra del nivel de finalización de la beta. Como podéis observar, aún no se han incluido las rutinas de detección de los otros coches, y actualmente unos coches traspasan a otros. Algo normal en un juego inacabado.



por turnos, y hasta la posibilidad de mejorar los coches. En la pantalla de juego hemos visto el modo *Internet Games*, que si finalmente se contemplara sería el primer juego de coches que permite competir a través de la Red. Lo que más nos ha gustado del juego, aparte del modo *Stunt Driver*, ha sido la variedad de vehículos, ya que incluye desde deportivos extremos hasta miniutilitarios, pasando por berlinas, todoterrenos e incluso vehículos clásicos. En cuanto a lo mejorable, la dinámica y el control de los coches distan mucho de ser los adecuados. Si se optimiza, estaremos sin duda ante una joya. **THE SCOPE**



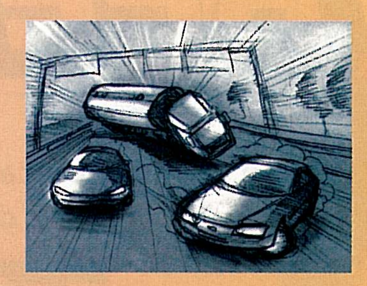
ficha técnica

- FORMATO ● GD ROM
- GENERO ● CONDUCCION
- COMPAÑIA ● ACCLAIM
- PROGRAMADOR ● CLOCKWORK GAMES
- PAIS ● REINO UNIDO

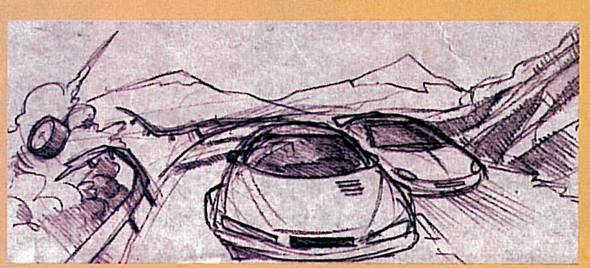


OINT

Bocetos del juego





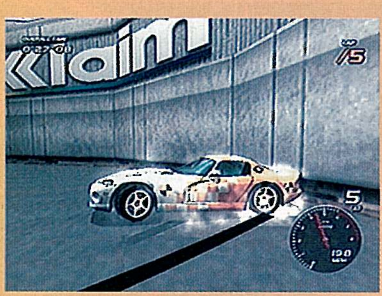


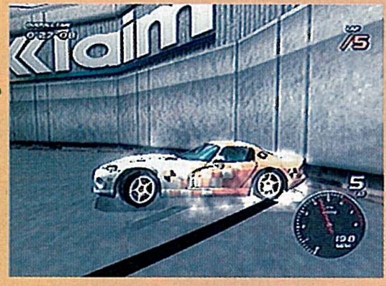
El trabajo de los grafistas comienza en los bocetos que contemplamos a la izquierda de estas líneas. En ellos se comienzan a definir las características de los escenarios, diseño de coches, perspectivas de juego, tipo de texturas, efectos gráficos y demás detalles que luego agradeceremos en nuestras casas.

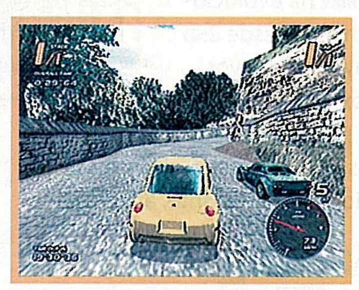
Stunt Driver



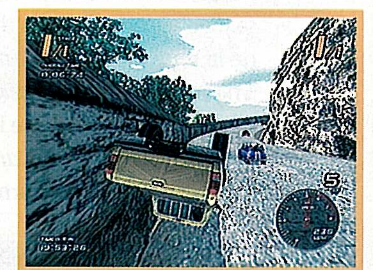
Este sugerente modo consiste en ir realizando pruebas, desde saltos de longitud, slalom o pruebas de habilidad, para ir ganando puntos y con ellos poder acceder a siguientes desafíos. El juego aún está muy inacabado, pero este modo ya es un grandioso aliciente para hacerse con Vanishing Point. Las pruebas son totalmente distintas entre sí, y dispondremos de variados vehículos para realizarlas. Mención especial para las repeticiones, en las que apreciaremos con nitidez su espectacularidad.

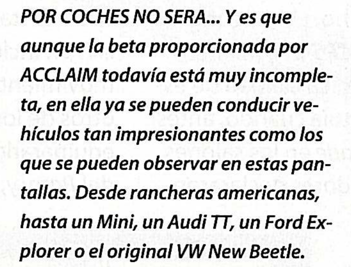


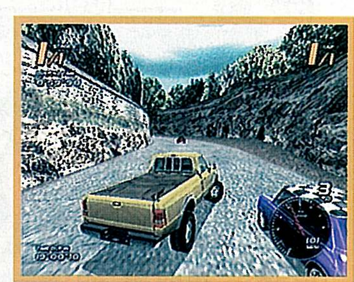




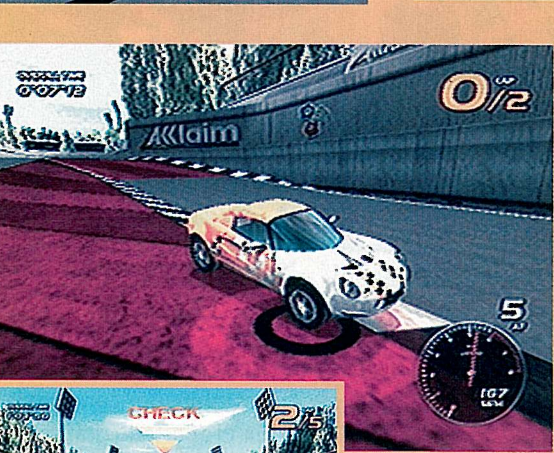
POR COCHES NO SERA... Y es que aunque la beta proporcionada por ACCLAIM todavía está muy incompleta, en ella ya se pueden conducir vehículos tan impresionantes como los que se pueden observar en estas pantallas. Desde rancheras americanas, hasta un Mini, un Audi TT, un Ford Explorer o el original VW New Beetle.

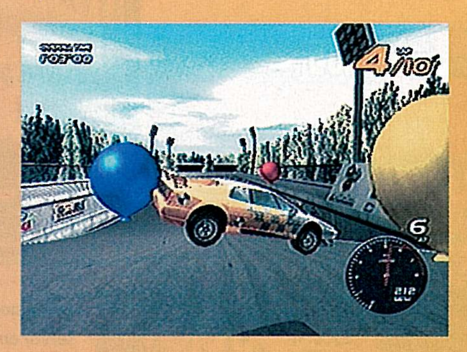


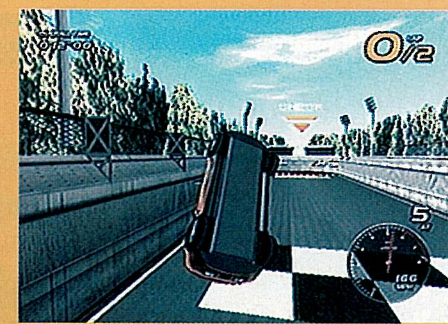






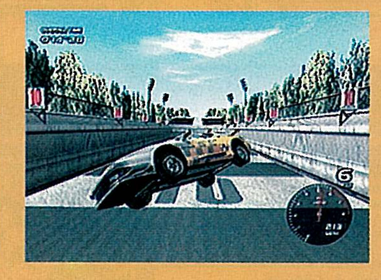






Las pruebas incluidas son todo un prodigio de originalidad y de exigencia. Habrá que afinar mucho para poder jugarlas todas.





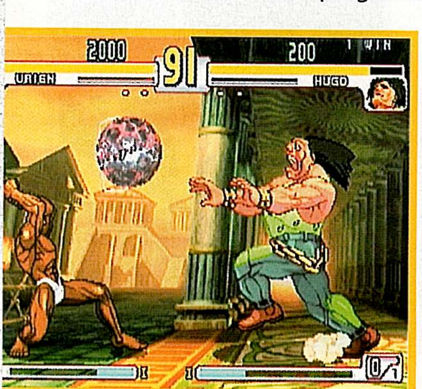
Disfrutaremos con saltos increíbles, los más tremendos derrapes y hasta giros aéreos que dejarían en calzones al aficionadillo de Kitt, el coche fantástico.

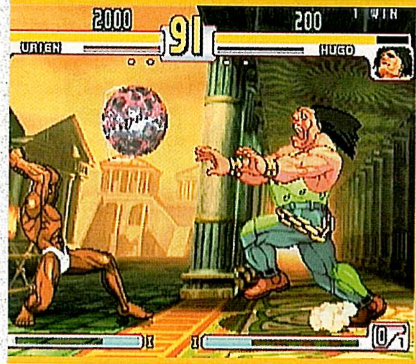
STREET FIGHT

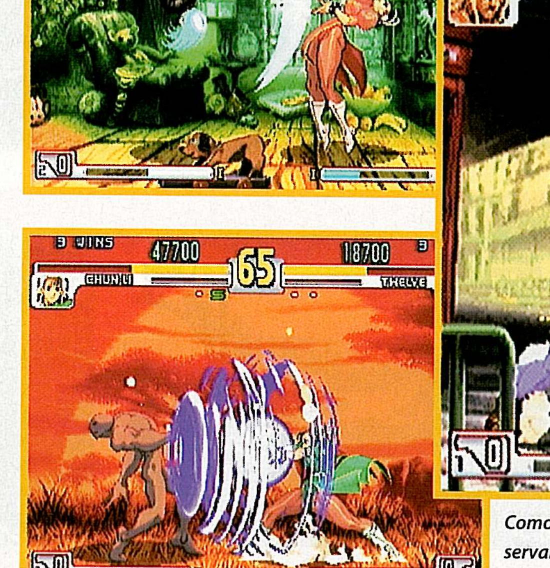
Todas las sub-sagas de STREET FIGHTER han sido completadas con un título que superaba con creces la calidad de las anteriores entregas. Ahora, STREET FIGHTER 3 3RD IMPACT es, para la última saga de CAPCOM, lo que un día fueron SUPER SF 2 TURBO, SF ALPHA 3 O STREET FIGHTER EX 2 PLUS.

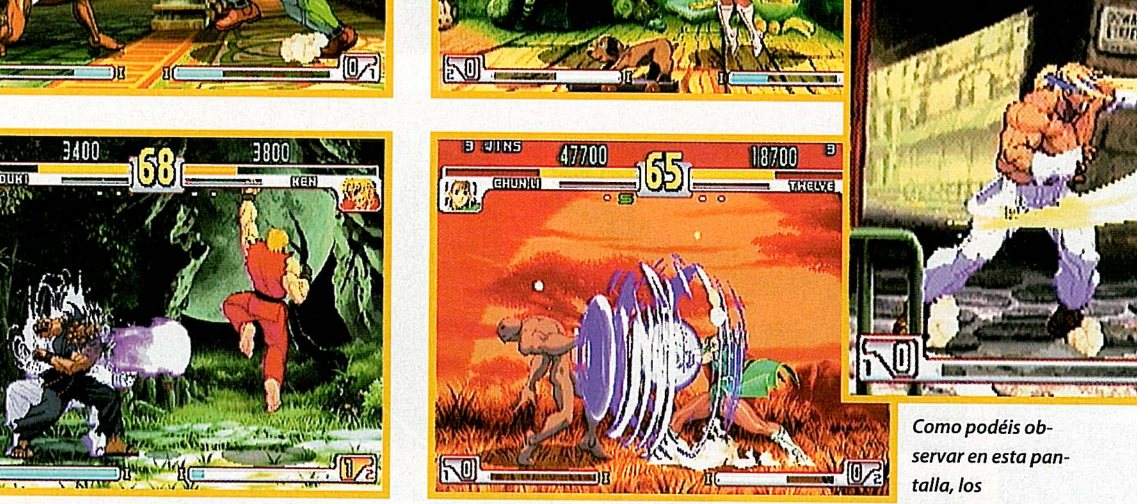
Aunque las dos anteriores entregas de **STREET FIGHTER 3** acaban de aparecer en el mercado español en un solo GD bajo el nombre SF 3 W IMPACT, la gente de VIRGIN se ha apresurado en acercar hasta nosotros esta joya y, como hemos dicho, el no va más de la saga SF creada para ***CPS-3***, llamada **STREET FIGHTER 3 3RD IMPACT**. La calidad de esta tercera entrega ya se intuía cuando, antes de aparecer la versión *arcade* en los salones recreativos, sus programadores declararon que al fin habían conseguido crear la secuela de SF2 que ellos querían, y no el primer STREET FIGHTER 3. **STREET FIGHTER 3 3RD STRIKE** ha evolucionado vastamente desde 2ND IMPACT, incluyendo nuevos movimientos, modificando otros de los personajes para equipararlos en habilidad, facilitando el uso del *Parry* y, lo más importante, añadiendo nuevos personajes, entre los que se encuentra la archiconocida Chun-Li. Otro de los aspectos más interesantes del programa es una nueva opción llamada *System Direction*, a través de la cual podremos modificar más de 30 parámetros del sistema de juego, tendremos la posibilidad de establecer un diferente retardo para los *Parry*, habilitar o deshabilitar la posibilidad de cubrirse en el aire, hacer que todos los golpes quiten energía al cubrirse como si fueran especiales, habilitar *combo chains* en el suelo y en el aire (completos, como en el primer SF ALPHA), activar los tres *Super Arts* de cada personaje en un mismo combate y hasta permitir realizar los tres *Super Arts* combinados como en la saga STREET FIGHTER EX. El apartado gráfico, al tratarse del mismo *engine*, no ha sufrido unas mejoras demasiado grandes, aunque los escenarios han sido redibujados desde la anterior entrega y muchos de los personajes poseen nuevas animaciones (por ejemplo, las nuevas patadas de Ken). El audio es otro de los apartados que han mejorado ostensiblemente, con la inclusión de unas nuevas



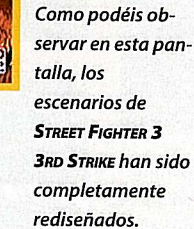












*Como podéis observar en esta pantalla, los escenarios de **STREET FIGHTER 3 3RD STRIKE** han sido completamente rediseñados.*



ficha técnica

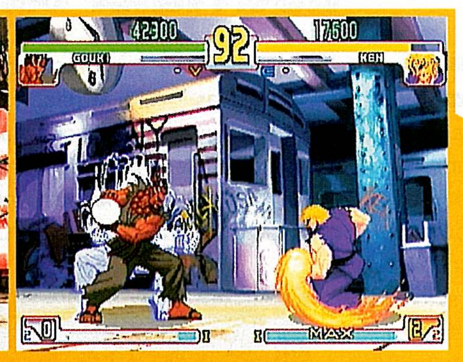
- FORMATO • GD ROM
- GENERO • BEAT'EM-UP
- COMPAÑIA • CAPCOM
- PROGRAMADOR • CAPCOM
- PAIS • JAPON



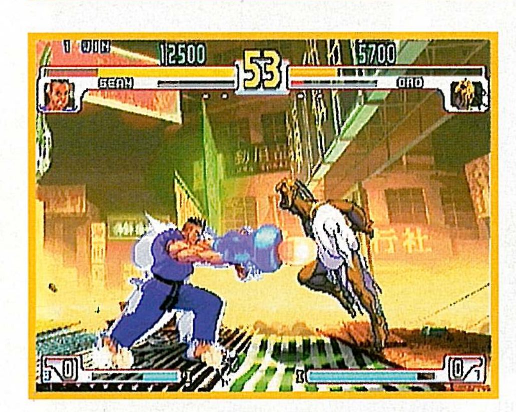
3 x 3 Juegos







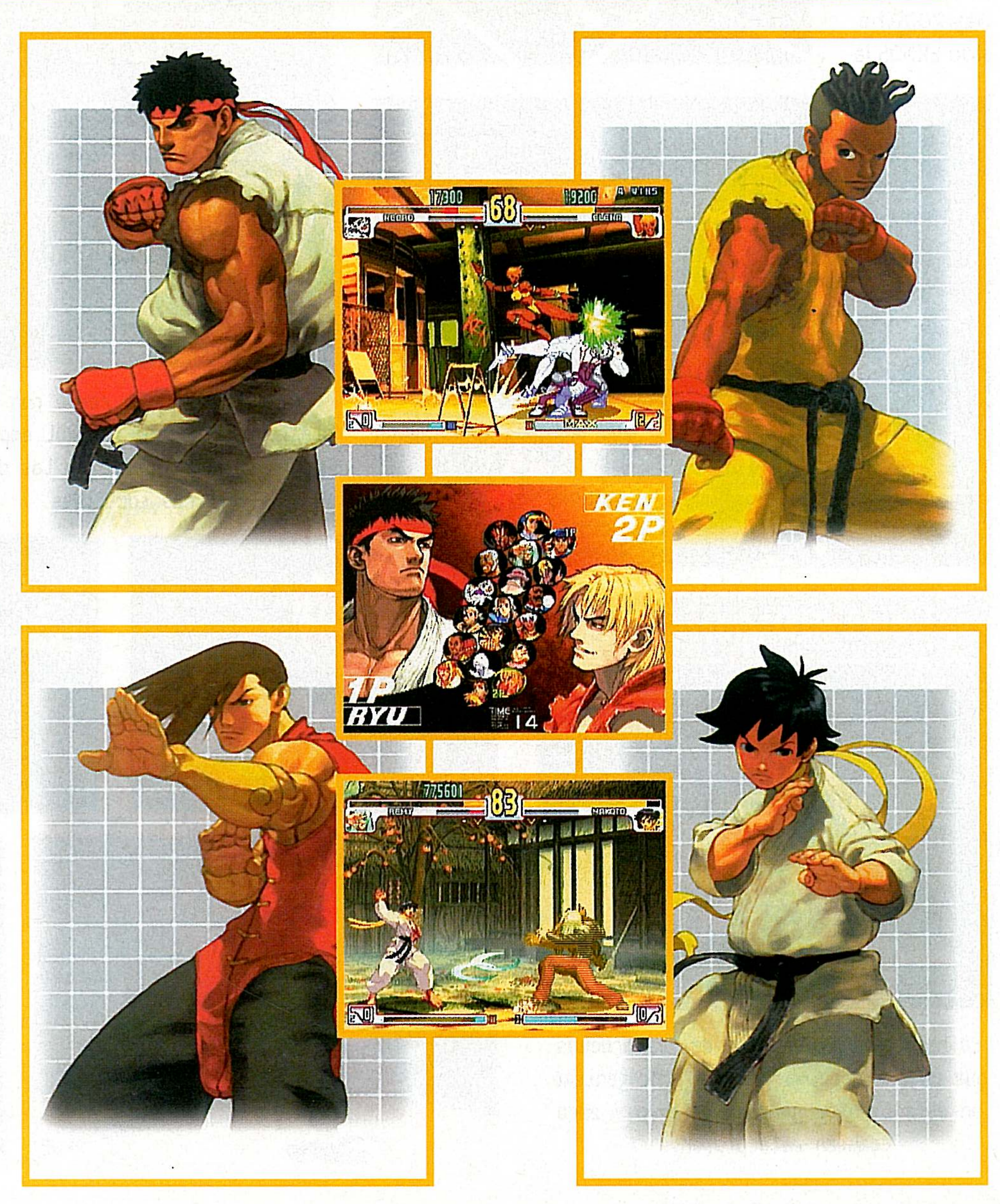
Desde el primer Street Fighter 3, aparecido en Febrero de 1997 en versión recreativa, CAPCOM nos ha obsequiado cada año con una nueva secuela de la sub-saga. Muchos seguidores de Street Fighter 2 no supieron apreciar la calidad de la tercera entrega, debido sobre todo a sus grandes diferencias tanto gráficas como jugables, pero tras la aparición de 2nd Impact y, sobre todo, 3rd Strike, los fans del más famoso *beat'em-up* de todos los tiempos acabaron rendidos ante la tremenda calidad de la infravalorada tercera parte del más fructífero título de CAPCOM.





No, no se trata de un escenario de Darkstalkers (ya sabéis, la Luna), es el lugar donde lucharemos contra Akuma/Gouki.

bandas sonoras cuyo estilo e increíble calidad recuerdan en cierto modo a las de Tekken 3. Lo único que echaremos en falta con respecto a la versión japonesa de **SF3 3rd Strike** es el modo *VS On-Line*, disponible en **Japón** a través de unos servidores de alta velocidad dedicados en su totalidad a los títulos de CAPCOM para ***Dreamcast***. Algún día tendremos acceso a esas opciones. **DOC**



SUPER NUEVO

SYDNEY 2000

EIDOS
ATD
CD ROM REINO UNIDO

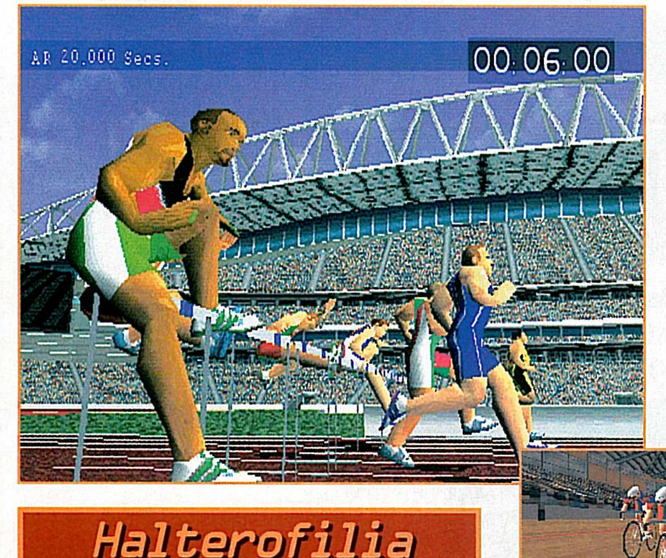


El único con la licencia del COI

Cada cuatro años llegan las Olimpiadas, y con ellas una serie de videojuegos que reúnen diferentes pruebas. De todos los diferentes títulos que acompañan a cada juegos olímpicos de verano sólo uno cuenta en cada evento con la licencia del **Comité Olímpico Internacional** (**COI**). Para la cita de **Sidney 2000** ha sido EIDOS la compañía que ha logrado esta ansiada y costosa licencia que aprovechará para lanzar este programa en ***PlayStation*, *Dreamcast*, *Nintendo 64*, *Game Boy Color*** y ***PC***. La citada licencia permite reproducir los escenarios reales en los que se disputarán las diferentes pruebas en el próximo mes de Septiembre. Como es habitual en este tipo de juegos, se recogen multitud de disciplinas, siendo el atletismo el que tiene una mayor representatividad. Junto al mismo se incluyen pruebas de natación, piragüismo, ciclismo, halterofilia y tiro, con lo que se consigue una oportunidad de oro para romper con la monoto-



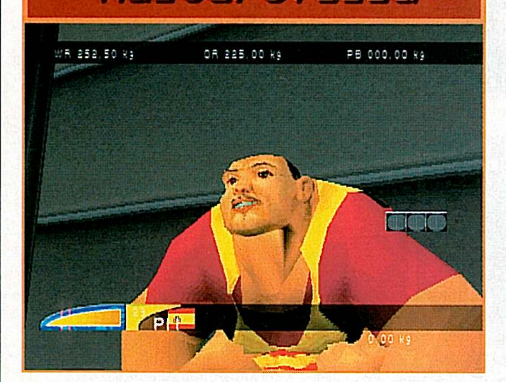




Tiro

La prueba de tiro rompe con el clásico sistema de control empleado en la mayor parte de las disciplinas incluidas.

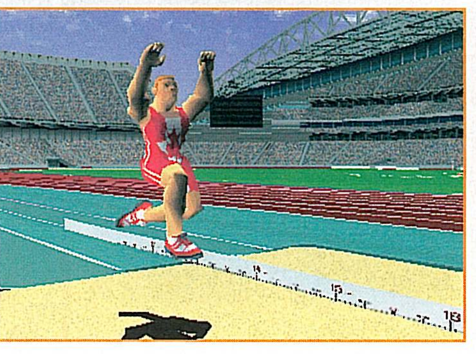
Halterofilia

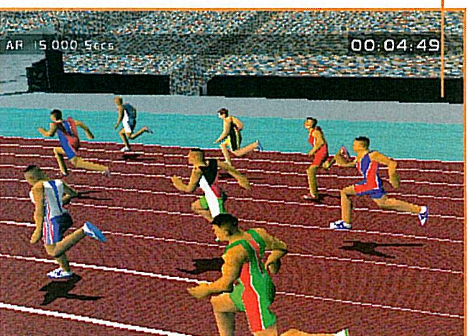


La halterofilia es otra de las pruebas que poco a poco va ganando protagonismo en este tipo de juegos. En SYDNEY 2000 también está presente.



Además del modo arcade, entre las opciones se incluye la formación y entrenamiento de todo un equipo.

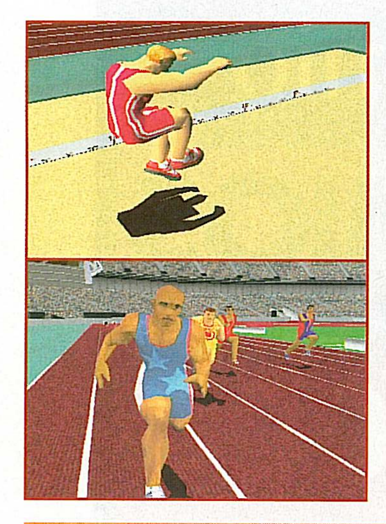


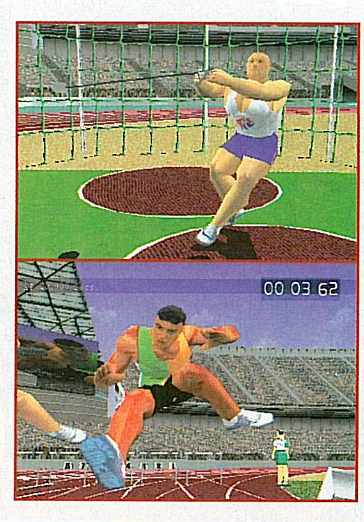


PlayStation • Deportivo

Atletismo

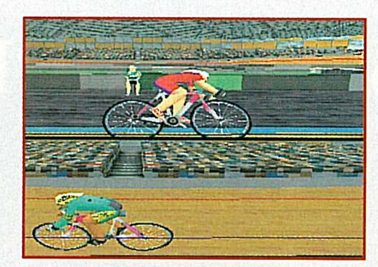
se recogen 6 pruebas de atletismo entre las que se incluyen tanto carreras, como saltos y lanzamientos.

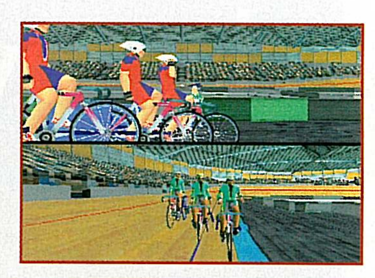


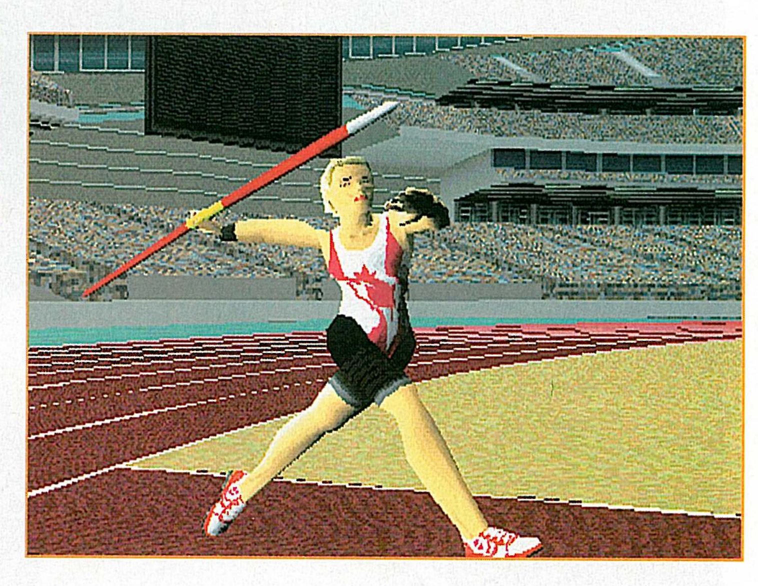


Ciclismo

el ciclismo en pista se incluye bajo las modalidades individual y por equipos. en ambos se utilizan varias ventanas.







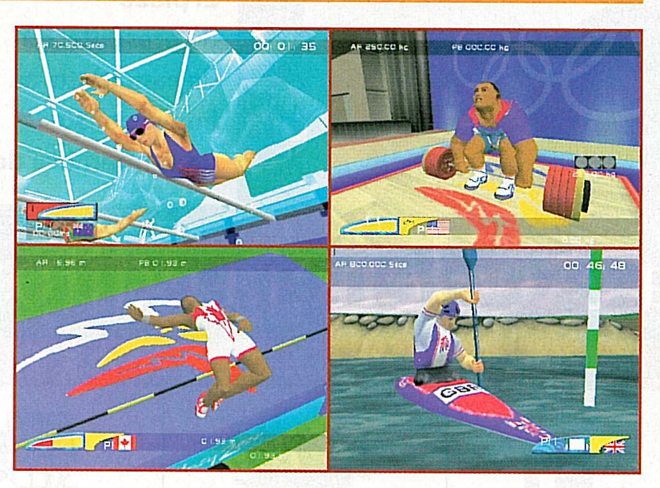
nía que supone repetir la misma mecánica en demasiadas pruebas. Como novedad con respecto a otros programas de misma temática se ofrece un modo en el que el usuario actúa como seleccionador, no limitándose a competir en los distintos eventos. En el mismo la preparación de los atletas es un elemento fundamental para su progresión y futura obtención de las marcas mínimas para acceder a la cita olímpica de la ciudad australiana. La utilización de gráficos en alta resolución y la búsqueda de un estilo de retransmisión televisivo permiten a este juego constituirse en uno de los grandes rivales de las diferentes versiones del prestigioso TRACK & FIELD de KONAMI. La respuesta definitiva a quien conseguirá la medalla de oro tendrá que esperar hasta el mes de Septiembre. CHIP & CE





Versión Dreamcast

La versión para DREAMCAST supone la primera aparición de este tipo de juegos para la consola de SEGA. entre las diferencias con respecto a PLAYSTATION se encuentra la reducción de 6 a 4 jugadores de forma simultánea.





Natación



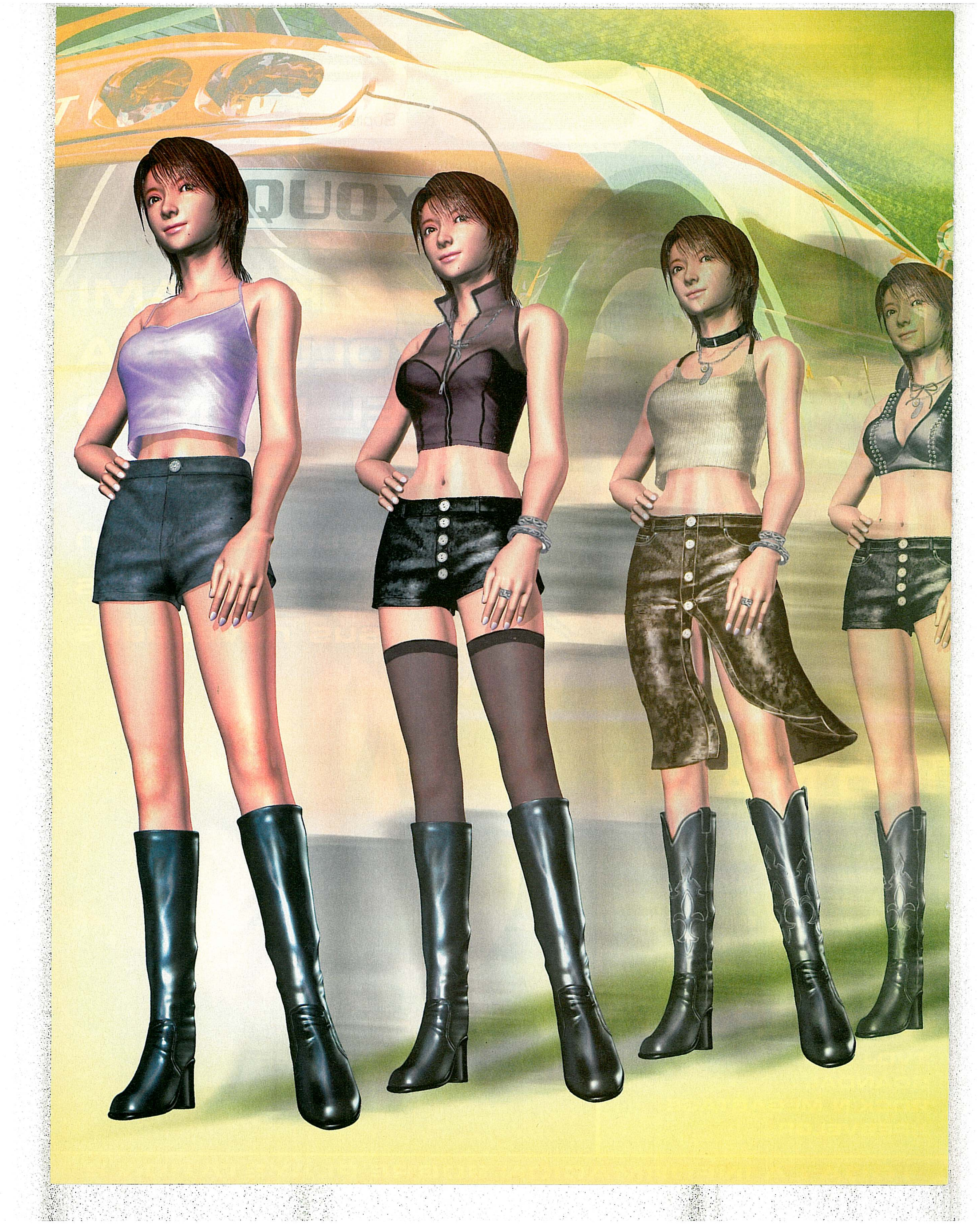
Las pruebas de natación incluyen carreras a estilo libre. Además, se han recogido espectaculares saltos de trampolín.







PS2
PS2
Suplement
e PlayStation 2
KONAMI REVOLUCIONA EL MUNDO DE PS2
Presentación en Cannes de todas sus novedades
REPORTAJE
KONAMI
_METAL GEAR SOLID 2
_INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
_ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD
_ESPN NBA 2 NIGHT
_ESPN X GAMES SNOWBOARDING
_SEVEN BLADES
_ESPN NHL NATIONAL HOCKEY
_EPHEMERAL FANTASIA
_SILENT SCOPE
_Z.O.E.
_GRADIUS III & IV
_SHADOW OF MEMORIES
_RED
GAMEPLAY²
_TVDJ
_SCANDAL
_ROCK´N MEGASTAGE
_HRESVELGR
TODA LA INFORMACION SOBRE PLAYSTATION 2


QUOX

Dirección: Marcos García Reinoso
Diseño y Maquetación: Alfonso E. Vinuesa Vidal
Edición: Pepo del Carpio Peris
Redacción: José Luis del Carpio, Bruno Sol, Juan Carlos Sanz, F. Javier Bautista, Alfonso Vinuesa, Roberto Serrano, Lázaro Fernández



SUMARIO

Como habéis podido comprobar en este número, incluso **PS2** se ha tomado unas vacaciones y nos ha dejado menos páginas que en anteriores ocasiones. Pero no os preocupéis, porque para remediar la significativa ausencia de títulos japoneses, KONAMI nos llevó a la mágica ciudad de **Cannes** donde nos mostró la ingente cantidad de títulos con que el gigante nipón va a acompañar el nacimiento de la gran consola en el viejo continente. Nombres como METAL GEAR SOLID 2, INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER, SHADOW OF MEMORIES y otras diez maravillas más, demuestran claramente la confianza que las grandes compañías del videojuego han depositado en esa bestia negra que cada vez acecha más cerca de nosotros con su hipnótica mirada azul. Os aconsejamos que este recién estrenado mes de Agosto sirva de descanso para vuestras inquietas mentes, porque tras el verano va a comenzar una de las etapas más prometedoras y brillantes en lo que a videojuegos se refiere. Palabra de honor.



LAS NUEVAS PANTALLAS DE...



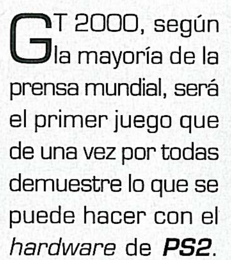
Wipeout Fusion







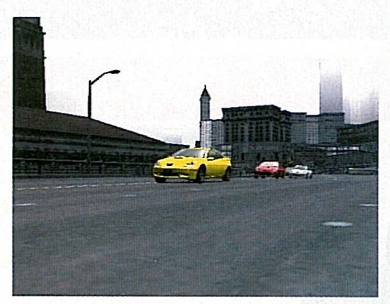


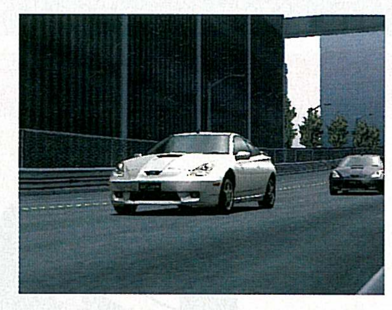






GT 2000, según la mayoría de la prensa mundial, será el primer juego que de una vez por todas demuestre lo que se puede hacer con el *hardware* de ***PS2***. Después de un inicio marcado por la presencia de buenos juegos pero no en la cantidad necesaria, ***PS2*** necesita que la gente de POLYPHONY DIGITAL ponga a cada uno en su sitio y se comience a hablar de ***PS2*** como de una consola que rompe bruscamente con lo anterior por la vía principal de la calidad gráfica. Debe convertirse en la primera gran piedra sobre la que se construya el resto de juegos para esta consola. Este mes SONY nos ha proporcionado un suculento CD con nuevas pantallas en las que, primordialmente, se puede apreciar la cali-







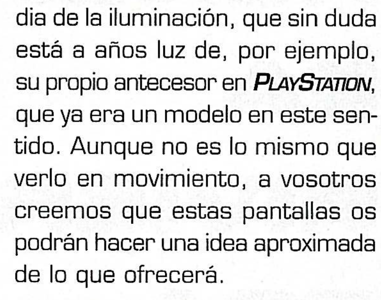


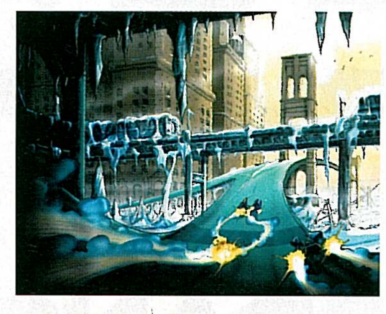
dad del diseño de los automóviles incluidos. Y es que no ha habido hasta la fecha ningún juego capaz de representar con la misma nitidez y realismo las carrocerías de estos coches de calle conocidos por todos. No nos vale que se le parezca al modelo real, o que tenga un cierto aire a un vehículo de calle conocido, como ocurre con muchos juegos. En GT 2000 lo que vemos es lo que es, y algunas pantallas casi parecen fotografías tomadas en cualquier ciudad. Y todo con un juego de luces, de reflejos, de tonalidades cromáticas de la pintura según la incidencia de la iluminación, que sin duda está a años luz de, por ejemplo, su propio antecesor en *PlayStation*, que ya era un modelo en este sentido. Aunque no es lo mismo que verlo en movimiento, a vosotros creemos que estas pantallas os podrán hacer una idea aproximada de lo que ofrecerá.

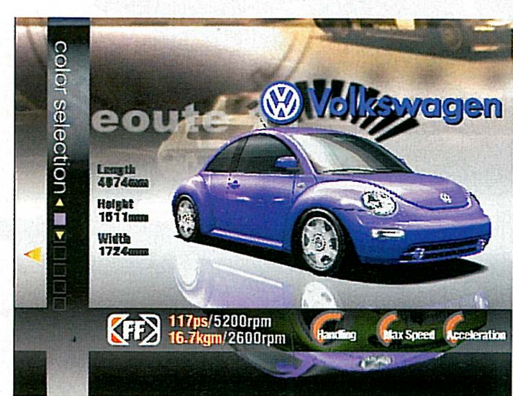














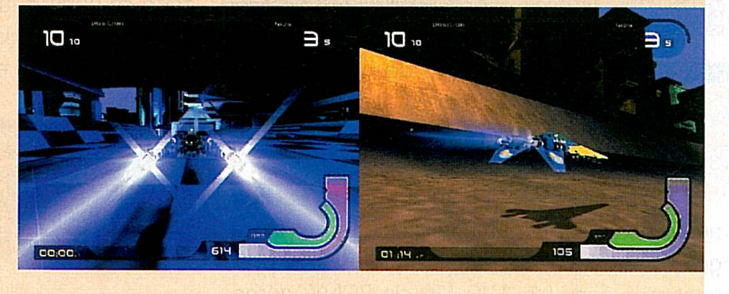


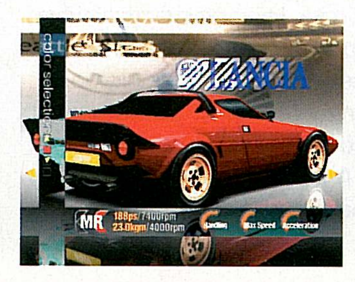
WIPEOUT FUSION





_El STUDIO LIVERPOOL de PSYGNOSIS continúa dando los últimos toques a WIPEOUT FUSION para **PS2**. Nuevos circuitos sin ruta prefijada, absoluta libertad de movimientos, más modos de juego (muchos de ellos sin desvelar), impecable motor gráfico y jugosas sorpresas por descubrir.







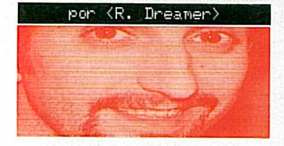






KONAMI CONVOCÓ A LA PRENSA EUROPEA EN LA RIVIERA FRANCESA

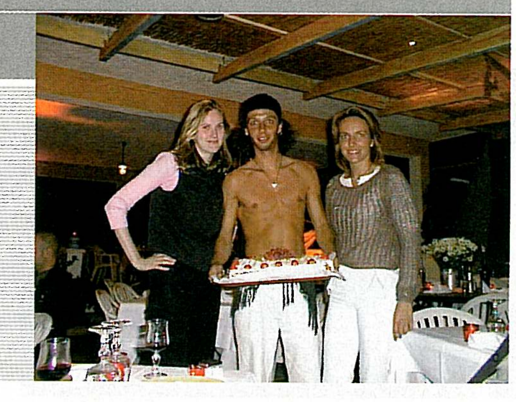



por <R. Dreamer>

No se había prodigado esta compañía en realizar presentaciones, pero su estreno en **Europa** no ha podido ser más acertado. Tanto por la gran cantidad y calidad de productos presentados para los 128 *bits* de SONY, como por el marco elegido para la ocasión, **Cannes**, una ciudad turística por excelencia. La rueda de prensa tuvo lugar en un lujoso hotel en línea de playa, donde se encontraban alojados todos los medios y los representantes de KONAMI. En una amplia sala **Kunio Neo** (foto superior), máximo responsable de la división europea, además de invitarnos a probar los próximos lanzamientos de KONAMI en los expositores que jalonaban la sala, insistió en la importancia del mercado europeo para la compañía japonesa. De hecho, se van a lanzar cinco títulos junto a la consola en su desembarco en el viejo continente: INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER, ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD, ESPN X GAMES-SNOWBOARDING, la conversión de la recreativa SILENT SCOPE y GRADIUS III & IV. Sin duda, una buena remesa para empezar. Y es que los miembros de KONAMI se deshicieron en halagos a ***PLAYSTATION 2***, llegando a asegurar que han depositado toda su confianza en la máquina de SONY. Y el ejemplo más claro lo tenemos en el revuelo que ha armado el vídeo de MGS 2, cuando todavía falta un año para su aparición en el País del Sol Naciente, y ya se ha convertido en el título más esperado. Su creador, **Hideo Kojima**, fue el interlocutor más solicitado por la prensa y asistió a un implacable interrogatorio sobre su nueva criatura, en la que parece estar metido de lleno. De todas formas, no descartó que en un futuro esté dispuesto a embarcarse en proyectos totalmente nuevos y que nada tienen que ver con los juegos que han marcado su carrera hasta la fecha.

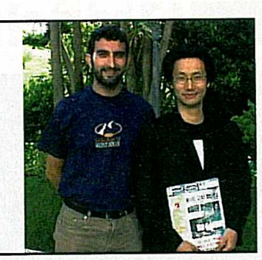
Fiesta pirata

_Después de la presentación, KONAMI preparó un intenso día repleto de actividades: escalada, piragüismo, descenso y mountain bike. Como colofón, tras un paseo en barco asistimos a una cena pirata. A la derecha, **Susana** de KONAMI **España** junto a un corsario.





ENTREVISTA: "Hideo Kojima"





Durante la presentación tuvimos la oportunidad de asistir a la rueda de prensa ofrecida por **Hideo Kojima** para la prensa europea. El creador de METAL GEAR SOLID atendió amablemente a las preguntas formuladas por los periodistas especializados.

P) Pregunta - R) Respuesta

P) Mr. Kojima, ¿cuál es su aportación en la creación de METAL GEAR SOLID 2 y ZOE?

R) Soy el productor de ZOE, donde cuento con un equipo estupendo. Les ayudo a sacar el máximo rendimiento de su trabajo y además superviso el desarrollo, ocupándome también de las fechas en las que deben cumplirse los plazos de entrega y de cómo promocionar el producto. En METAL GEAR SOLID 2 soy el director del proyecto, lo que para mí ha implicado escribir la historia, diseñar los mapas, situar a cada enemigo en una zona determinada del escenario y supervisar todos los detalles durante su gestación.

...

P) ¿Cuáles son las diferencias principales con el primer METAL GEAR SOLID?

R) Uno de los aspectos que más ha mejorado, en lo que a la jugabilidad se refiere, es la Inteligencia Artificial de los enemigos. Se ha tratado a cada soldado de una forma individual para que los combates tengan más «miga», mientras que en MGS todos los soldados seguían un mismo patrón de conducta. Por ejemplo, en MGS2 cada adversario actuará de una forma diferente al combatir, dependiendo del entorno en el que esté (una habitación con lugares para esconderse, una escalera, etc.). También variará el estilo de lucha según el arma que tenga Snake en un momento determinado. Además, y ésta es una de las partes más interesantes, cuando ataquen en grupo lo harán formando un equipo, e incluso entonces cada uno hará gala de un patrón característico. Veamos, si en un grupo de cuatro soldados dos llevan escudos, éstos se colocarán delante para proteger a la otra pareja, que se dedicará a disparar contra Solid Snake, consiguiendo un resultado mucho más brillante.

...

P) ¿Cuántas personas están involucradas en el desarrollo de METAL GEAR SOLID 2, y a cuánto asciende la inversión que se ha realizado?

R) El grupo que está dando vida a MGS2 cuenta con unas 35 ó 40 personas. En cuanto al dinero que está costando el juego, podemos decir que se acerca a las cifras de la película Godzilla, aunque no me refiero a la multimillonaria versión americana, sino a la que se hizo en su día en **Japón**.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER









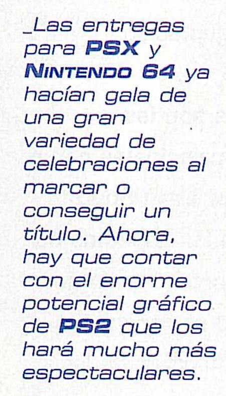




Como gran aficionado a la saga ISS, no pude esperar ni un segundo a sentarme frente a una **PS2** y poner mis manos sobre el juego. La primera vez que lo contemplé en el **Tokyo Game Show** me defraudó bastante, aunque hay que reconocer que se trataba de una versión muy temprana. Ahora, que han pasado unos meses, MAJOR le ha dado otro aire. La entrega de ISS parece destinada a convertirse en un híbrido entre las siempre enfrentadas versiones de ***Nintendo 64*** y ***PSX***. El aspecto gráfico se ha acercado más a los Winning Eleven, mientras que la jugabilidad, como pudimos comprobar en **Cannes**, está a medio camino entre esta serie y Perfect Striker. Es una cuestión de gustos, pero el juego apunta maneras de campeón. Y es que se ha ofrecido muy poca información relativa a los equipos que van a aparecer. Hasta la fecha sólo han aparecido imágenes y versiones jugables con selecciones, pero no estaría nada mal que KONAMI nos sorprendiera con mayor variedad en este apartado, ¿una liga europea quizá? Ojalá sea así, porque parece ser que existen serias posibilidades de que por fin los nombres sean reales en un International Superstar Soccer.



_El lanzamiento de faltas hay que manejarlo a la perfección si queremos ser competitivos. Pero aún hay que ver qué posibilidades nos ofrece la sensibilidad de los botones analógicos.

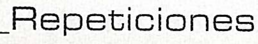




*_Las entregas para **PSX** y **Nintendo 64** ya hacían gala de una gran variedad de celebraciones al marcar o conseguir un título. Ahora, hay que contar con el enorme potencial gráfico de **PS2** que los hará mucho más espectaculares.*



_Repeticiones

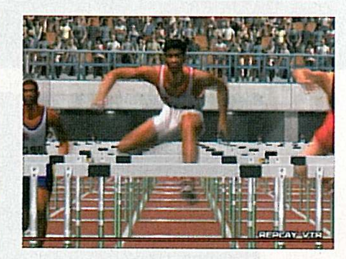




ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD

La salida al mercado de IT&F suele coincidir con las Olimpiadas por razones obvias. Y algunas veces resulta pesado esperar tanto cuando una saga resulta tan adictiva como ésta. KONAMI no ha variado un ápice la jugabilidad, es más, junto a las mejoras gráficas que ha sufrido (y el cambio a ***PlayStation 2*** os puedo asegurar que resulta brutal), se han ido añadiendo pruebas y mecánicas de juego que se adaptan al estilo de cada evento. Algo que le convierte en un título ideal para varios jugadores. La entrega de ***PS2*** volverá a contar con la posibilidad de que cuatro jugadores se enfrenten en todas las disciplinas que integra ESPN IT&F: 100m, 100m vallas, salto de altura, halterofilia y muchas más. Para esta ocasión, KONAMI ha contado con la participación de auténticos campeones olímpicos como **Maurice Green** o **Ato Boldon**, entre otros, para capturar cerca de 700 movimientos que le dan al juego un toque realista sin precedentes. Y aquí no terminan las sorpresas, por ejemplo es posible usar el mando de Dance! Dance! Revolution para las pruebas de gimnasia rítmica.

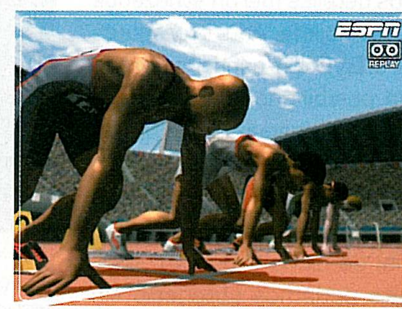


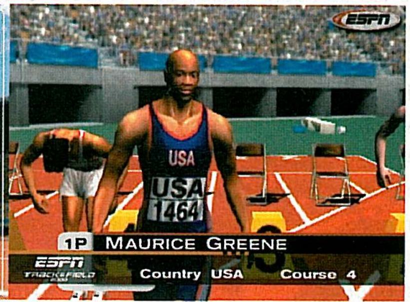




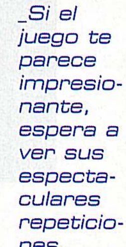
_Maurice Green

El plusmarquista mundial de los 100 m. lisos es uno de los deportistas que ha utilizado KONAMI para dar realismo al juego.



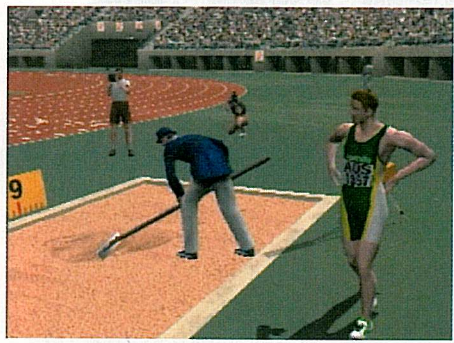


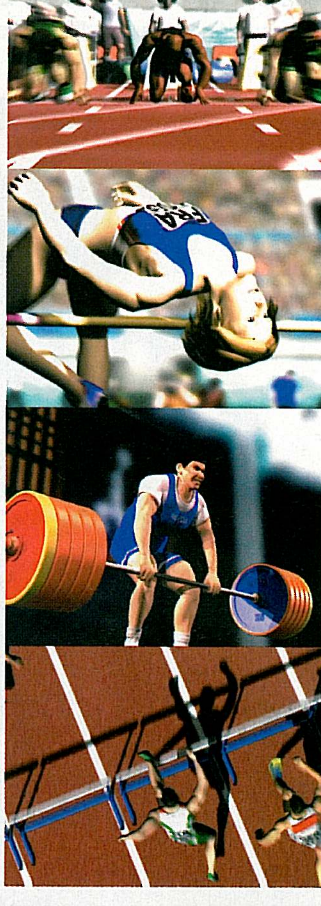




_Si el juego te parece impresionante, espera a ver sus espectaculares repeticiones.

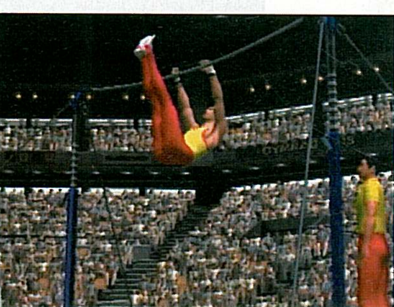






_Competiciones



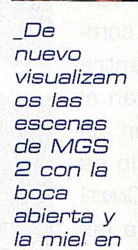


ESPN International Track & Field para ***PlayStation 2*** vuelve a hacer gala de uno de los catálogos más completos de disciplinas olímpicas. Algo que le convierte en un título ideal para los amantes de juegos deportivos.



METAL GEAR SOLID 2

Muchos de los asistentes a la presentación de KONAMI en **Cannes** albergábamos la esperanza de posar nuestras manos en una versión jugable de METAL GEAR SOLID 2. Nada más lejos de la realidad, sobre todo debido a su lejana fecha de lanzamiento. Aunque a modo de consolación tuvimos la oportunidad de disfrutar con un vídeo en el que se mostraban escenas nuevas y, por supuesto, preguntarle a **Kojima** sobre su «pequeñín». No hubo noticias impactantes durante la rueda de prensa. Aparte de la confirmación de que MGS2 no contará con *VR Missions*, ya que los creadores se han centrado más en la historia del juego, muy pocos detalles fueron avanzados por **Mr. Kojima**. Ante la pregunta de si el DVD que contiene el vídeo tenía posibilidades de llegar a **Europa**, la respuesta se quedó como en el aire. Aunque, según dijo, cabe la posibilidad de que si existe una demanda internacional de dicho producto, finalmente podamos obtenerlo sin tener que recurrir a la siempre costosa importación.





_De nuevo visualizamos las escenas de MGS 2 con la boca abierta y la miel en los labios.











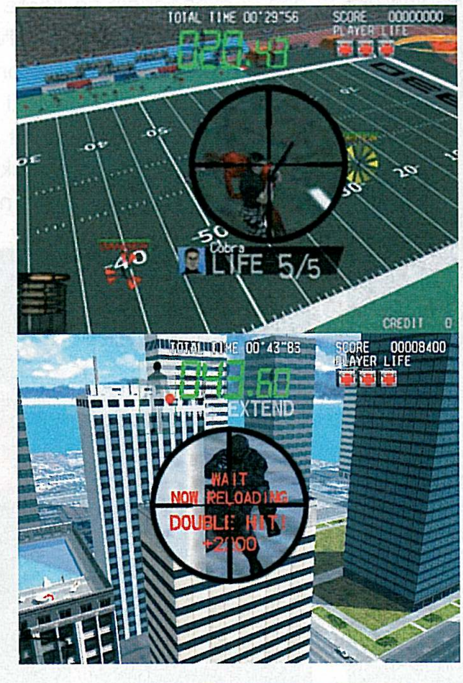
SILENT SCOPE

Las conversiones de ***Coin-Op*** suelen dar buenos resultados cuando el original ha recogido los frutos de su calidad, y ésta se plasma en la entrega de consola. La verdad es que Silent Scope cuenta con una mecánica bastante simple pero efectiva. Simplemente hay que localizar el blanco, hacer *zoom* y acabar con los terroristas que han secuestrado al presidente de los **Estados Unidos** y a su familia cuando se encontraban en **Chicago** en plena campaña política. El principal aliciente del juego es que hay que tener buena puntería, y además conseguir barrer una zona de terroristas dentro de un límite de tiempo. Pero mientras en la máquina contábamos con una imitación de un *sniper rifle*, en ***PlayStation 2*** todavía no está muy claro si se va a incorporar el periférico. Y jugar con el mando, por muy analógico que sea, no es lo mismo. Esperemos que finalmente se animen, porque el juego ganaría muchos enteros. Por el momento tenemos que esperar hasta Octubre, posible fecha de lanzamiento.

_También vehículos

Los terroristas no sólo se encaraman a los rascacielos buscando posibles víctimas. También deberemos inutilizar sus transportes.











_En Silent Scope resulta esencial hacer blanco, pero sin que nos lleve mucho tiempo. De otra forma, podemos acabar con una bala dentro.



_Dame vida



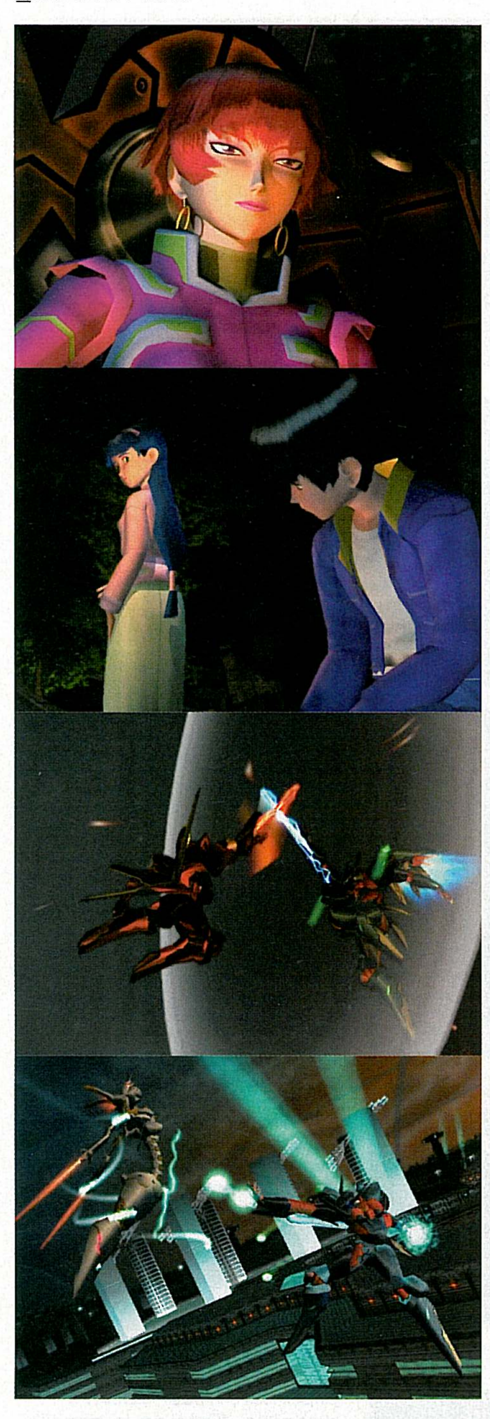


_Apuntar, hacer zoom y disparar. Esta es la sencilla y a la par que exitosa mecánica de Silent Scope.



Z.O.E.

_Escenas



METAL GEAR SOLID 2 ha eclipsado esta producción de KONAMI. Cuando tuvimos la oportunidad de ver el vídeo en el **TGS** de primavera, nos quedamos alucinados ante la espectacularidad de las luchas entre robots gigantes. Pero ZONE OF ENDERS no es, como muchos europeos se han pensado, un juego más de combate de gigantes de hierro. El equipo de desarrollo cuenta con la experiencia de gente como **Yoji Shinkawa**, diseñador de MGS y MGS2, o **Nobuyoshi Nishimura**, artista de la saga GUNDAM. Sin contar con el productor, el mismísimo **Hideo Kojima**, y un reputado guionista, **Noriaki Okamura**, que se ha encargado de dar profundidad a la historia del juego. Así, además de los violentos enfrentamientos, ZOE contará con su lado humano. El protagonista, Leo Stenbuck, es apenas un niño que se ha visto envuelto en una guerra cruel en las colonias de la humanidad dispersadas por los confines del universo.







_Los efectos de luz son la mejor virtud de ZOE, que convierten cada uno de los combates en todo un espectáculo.





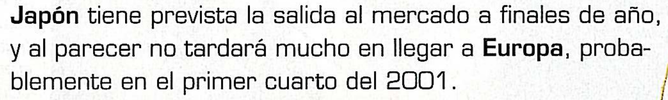




SHADOW OF MEMORIES

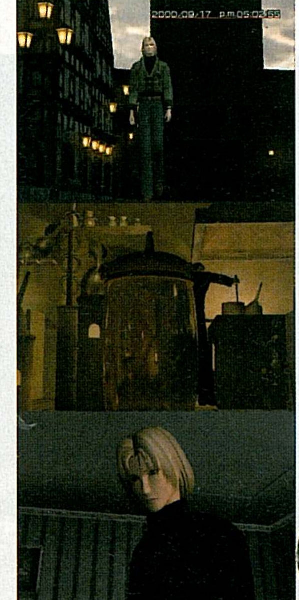


Puede que sus productores no estén muy convencidos con el nombre del juego (ya ha sufrido tres cambios: DAY OF WALPURGIS, SHADOW OF DESTINY y finalmente SHADOW OF MEMORIES), pero para mí éste es uno de los títulos que más intrigado me tiene desde que conocí su existencia, sobre todo teniendo a uno de los responsables de SILENT HILL al mando, **Gozo Kitao**. En la presentación se hizo referencia al título como una aventura innovadora en la que se tienen puestas muchas esperanzas, pero apenas pudimos recabar información. Eso sí, en el vídeo donde se mostraban los productos de KONAMI para ***PLAYSTATION 2*** contemplamos imágenes de SHADOW OF MEMORIES con subtítulos en inglés. En **Japón** tiene prevista la salida al mercado a finales de año, y al parecer no tardará mucho en llegar a **Europa**, probablemente en el primer cuarto del 2001.













SEVEN BLADES

Este título era uno de los que contaba con una versión jugable en **Cannes**. Su estilo nos recordaba a BUSHIDO BLADE, aunque las diferencias son notables. Básicamente, SEVEN BLADES cuenta con dos protagonistas y el jugador podrá elegir a uno de ellos para adentrarse en la misteriosa isla de Dejima y desentrañar las extrañas desapariciones que allí se han producido. Como podéis comprobar por las pantallas, se trata de un juego de acción, por lo que la elección del personaje (la chica es más ágil y utiliza armas, el hombre espadas y su fuerza), como nuestra habilidad serán bazas importantes para llevar a buen término la misión que se nos ha encomendado.





_En SEVEN BLADES nos toparemos con hordas de enemigos que será preciso liquidar cuanto antes. Y no todos ellos serán frágiles humanos.

EPHEMERAL FANTASIA

KCEJ ha apostado por el concepto clásico medieval para este *RPG*. Sin embargo, a partir de ahí casi todo son innovaciones. Se ha intentado dar casi total libertad al jugador para crear su propia historia. La música también es un elemento muy importante, sobre todo teniendo en cuenta que hay puzzles en los que deberemos tocar o componer canciones.





_Batallas



_Guitar Freaks



El periférico de GUITAR FREAKS es compatible para los momentos musicales de esta aventura.

RED




RED combina la estrategia, su verdadero punto fuerte, con elementos *RPG* y momentos de acción en un territorio japonés dividido en tres facciones que han desarrollado poderosos tanques robots para entrar en una lucha fraticida. Tendrás que dirigir tus tropas al frente para salir victorioso en la guerra.




ESPN X GAMES-SNOWBOARDING

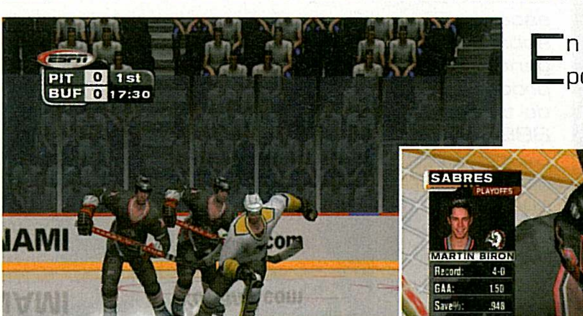


KONAMI se mete en el competitivo mundo de los X Games con un juego de *snowboarding* repleto de opciones, y en el que los amantes de este tipo de deporte podrán disfrutar de lo lindo realizando todo tipo de piruetas y trucos sobre sus tablas.





ESPN NHL NATIONAL HOCKEY NIGHT

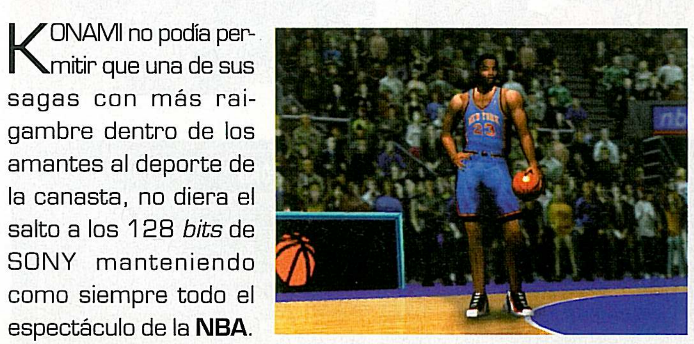


En **España** el hockey sobre hielo no es muy popular, y aún así hemos encontrado títulos de esta disciplina deportiva muy divertidos y agradables de jugar. La apuesta de KONAMI está todavía un poco verde, pero viene dispuesta a no hacer sombra a los reyes del género contando con estrellas reales de las ligas americanas.

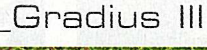



ESPN NBA 2 NIGHT

KONAMI no podía permitir que una de sus sagas con más raigambre dentro de los amantes al deporte de la canasta, no diera el salto a los 128 *bits* de SONY manteniendo como siempre todo el espectáculo de la **NBA**.



GRADIUS III & IV



_Gradius III



_Gradius IV



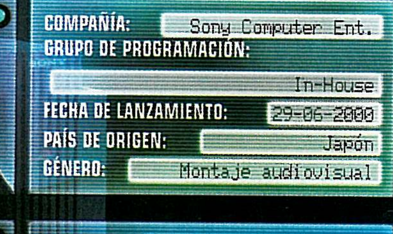
Los fanáticos de los *shoot'em-up* sentirán el gusanillo de dejarse los dedos en ***PlayStation 2***, ante la conversión perfecta de una saga clásica dentro de este género, que contará con nuevos modos de juego.

TVDJ

Crea tus mezclas audiovisuales con uno de los títulos más originales de **PS2**

por <Doc>





COMPAÑÍA:	Sony Computer Ent.
GRUPO DE PROGRAMACIÓN:	In-House
FECHA DE LANZAMIENTO:	29-06-2000
PAÍS DE ORIGEN:	Japón
GÉNERO:	Montaje audiovisual

FORMATO:	DVD-ROM
VERSIÓN:	NTSC-Japón
JUGADORES:	1
VIDAS:	1
FASES:	4 cortos de animación
NIVELES DE DIFICULTAD:	3
CONTINUES:	Infinitos
MEMORY CARD:	300 KB



CONTROLES:

○	Unir un fotograma
△	Unir tres fotogramas
✕	Unir cuatro fotogramas
□	Unir dos fotogramas
START	Pausa/reiniciar nivel
SELECT	-
	-
	-
L1	Reverse
L2	Reverse
R1	Loop
R2	Loop

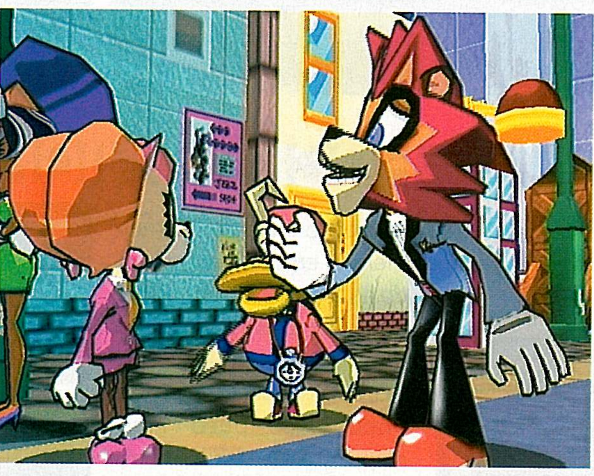
MODO DIGITAL:	Sí (efectos)
MODO ANALÓGICO:	No
VIBRACIÓN:	-
CONFIGURACIONES:	1



El que hace unos meses era conocido como Be On Edge, ha cambiado su nombre por uno mucho más explícito: **TVDJ**.

El juego es original, tirando a raro, toda su extraña arquitectura tanto visual como jugable es completamente diferente a todo lo que hemos visto hasta ahora, pero su nombre lo dice todo. **TVDJ** te pondrá a los mandos de una todopoderosa mesa de mezclas, desde la que utilizarás las imágenes que surgen de una pequeña pantalla situada en la esquina superior derecha que sirve de referencia. En tus manos está que la modesta productora de televisión BBB no se vaya al garete. Para conseguirlo, lo «único» que tendrás que hacer es montar unos pequeños cortos sobre la marcha añadiéndoles todo







_Entre cada uno de los cortos montados podremos ver una gran cantidad de escenas sobre la gente de la productora de televisión BBB. Todas ellas están generadas por el poderoso chip gráfico de **PS2**.





GRÁFICOS

Lo único que se puede comparar a **TVDJ** es Jet Set Radio, aunque el título de PlayStation 2 se mueve cien veces mejor y posee muchísimos más detalles gráficos.

BANDA SONORA / SONIDO FX

La BGM del juego, la cual mezclaremos junto a la imagen, parece sacada de un film de dibujos animados. Llegado el momento, podremos elegir tres diferentes para cada corto.

TIEMPO DE JUEGO

Primero tendremos que aprender a jugar (que es difícil); cuando nos acabemos el juego aparecerá el modo Director's Cut, después el modo Free Play con un montón de extras, y...

JUGABILIDAD

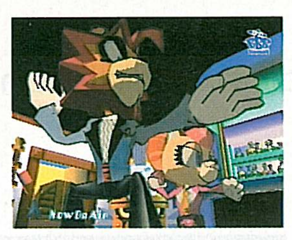
Al principio **TVDJ** parece absurdo y complicado, pero con algo de práctica seremos unos maestros del montaje audiovisual. Algunos lo verán tan difícil que ni jugarán.



_Ese que veis arriba apuntando a la pobre damisela en peligro no es que sea muy malo, lo que pasa es que es el actor que tiene la cara apropiada para hacer de villano en los cortos y, de hecho, él es el malo en los cuatro cortometrajes de que consta el juego.









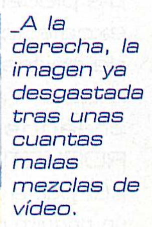


_La pantalla de creación

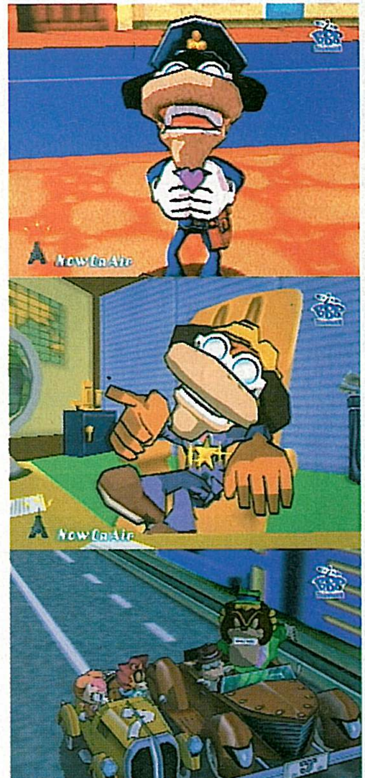


Estas dos pantallas ilustran el modo en el que hay que mezclar el corto. La pequeña pantalla es casi imposible verla, ya que hay que tener cuidado con las mezclas (si te pasas de fotogramas, a repetir la escena) y hay que mezclar las unidades exactas de fotogramas y a toda velocidad. Al principio parece un juego imposible, pero en seguida os convertiréis con un poco de práctica en unos virtuosos del celuloide.



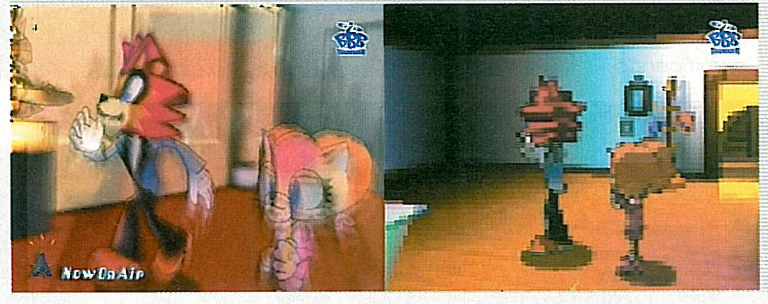


_A la derecha, la imagen ya desgastada tras unas cuantas malas mezclas de vídeo.



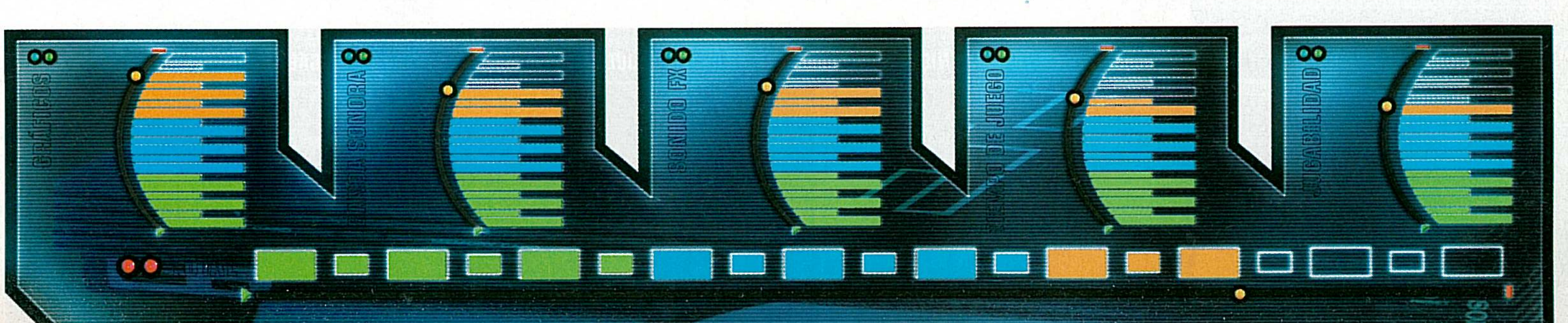


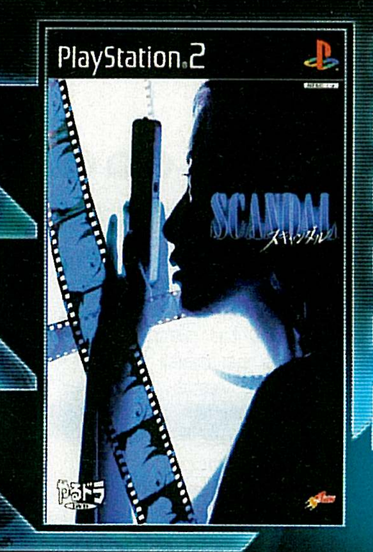
_Director's Cut y Free Play



Al acabarnos el juego por primera vez obtendremos el modo *Director's Cut*, más difícil y con el efecto *reverse*. Si completamos el *D.C.* saldrá el *Free Play*, en el que podremos hacer lo que queramos.

lo posible. El sistema de juego es un poco extraño, y consiste en encajar en la zona inferior de la «escena» de juego las piezas de film necesarias para completarlo. A toda velocidad pero con un ritmo establecido y sin pasarse de las zonas no permitidas. De lo contrario se tendría que repetir de nuevo la escena... ¡y el tiempo es oro! Una vez realizada nuestra mezcla, la veremos en su totalidad, con fallos y todo. Más adelante, tras acabarnos el juego un par de veces, podremos invertir las escenas (*reverse*), crear nuestros propios *loops* e incluso diseñar una película a nuestro gusto, sin límite de tiempo y sin deterioro de la cinta (el efecto VHS cutre es perfecto). Toda esta original y novedosa jugabilidad se quedaría en nada si no fuera por que **TVDJ** posee uno de los *engines* 3D más suaves y originales que hemos visto nunca. El juego muestra los gráficos haciendo uso de la ya conocida técnica *Cell/Toon Shading*, efecto visto en juegos como WACKY RACES o JET SET RADIO de ***DREAMCAST***. Eso sí, **TVDJ** es uno de los más originales y mejor realizados juegos de la historia, pero quizá sea demasiado pronto para atiborrar el mercado de ***PLAYSTATION 2*** de juegos tan originales como éste o FANTAVISION. Es más conveniente cubrir primero los géneros «normales». A ver qué ocurre cuando llegue a **Europa**. ❐





Scandal

La serie Yarudora llega en DVD para *PS2*

por <The Elf>



MODO DIGITAL:	Sí
MODO ANALÓGICO:	Solo en Replay
VIBRACIÓN:	Sí
CONFIGURACIONES:	1

Hace algunos meses tuve el inmenso e indescriptible placer de contaros las excelencias de una saga de animes interactivos llamada Yarudora Series creados por SUGAR & ROCKETS y PRODUCTION I.G para SONY C. Si hacéis un poquito de memoria, nombres como Double Cast, Sampaguita, Kisetsu Wo Dakishimete o la cuarta entrega, Yukiwari no Hana, deberían acudir a vuestra mente. A la asombrosa labor de animación de PRODUCTION I.G se le unía el talento de un artista manga y un argumento de esos que, incluso jugando en japonés, lograba sumergirte con tanta fuerza e intensidad en la aventura, que aún hoy permanecen en mi memoria como los juegos más emotivos que han pasado por mis manos. Con la llegada de *PS2* y su DVD, un nuevo mundo se abre para estos animes interactivos, y el primer ejemplo de ello es este **Scandal**. Un digno sucesor de la serie, llamada ahora Yarudora DVD, que ofrece una calidad y nitidez de imagen sólo posibles a través de este formato. **Scandal** vuelve a hacer gala de un guión magistral y nos narra las aventuras de una bella fotógrafa (las chicas de esta serie siempre tienen un encanto especial) llamada **Saki Kitazawa**, que







*_El desarrollo del primer Yarudora para **PS2** permanece prácticamente inalterado desde los inolvidables capítulos de **PSX**. Dependiendo de la opción o acción elegida la aventura se irá ramificando.*





GRÁFICOS

El formato DVD proporciona una calidad y nitidez de imagen jamás conseguida en un juego de este tipo. Gracias a la técnica de animación digital los resultados son perfectos.

BANDA SONORA / SONIDO FX

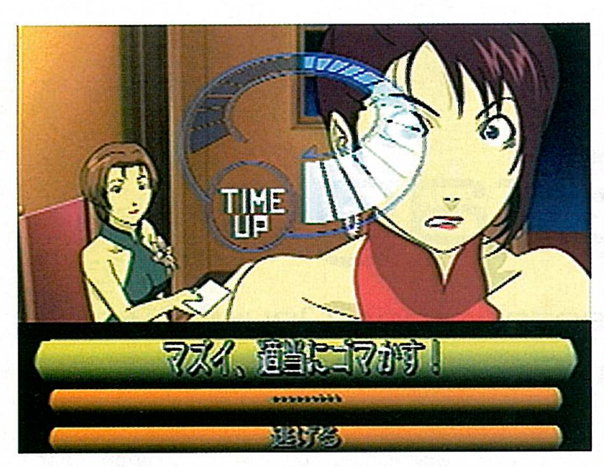
Tanto la banda sonora como el doblaje de Scandal mantienen los altísimos niveles de calidad que siempre han caracterizado a los episodios de la serie Yarudora.

TIEMPO DE JUEGO

Dependiendo de las decisiones y acciones tomadas durante el desarrollo del juego, la aventura puede durar de cinco minutos a más de tres horas. Todo depende del jugador.

JUGABILIDAD

Aunque estamos hablando de un anime interactivo, os puedo asegurar que si apareciera en un idioma legible, la mayoría de vosotros caeríais rendidos ante él. Tiene 35 finales.



_Algunas decisiones que tendremos que tomar en **Scandal** aparecerán acompañadas de un contador de tiempo para ponernos nerviosos. En algunos casos nos pueden llevar al tan odiado mensaje de Game Over.



_Un reparto escandaloso







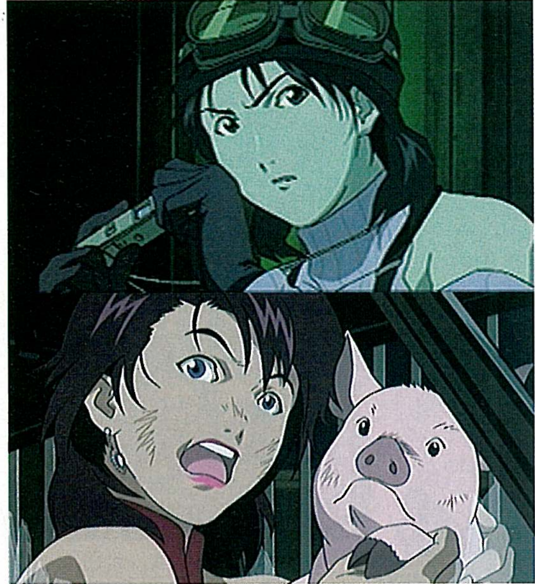


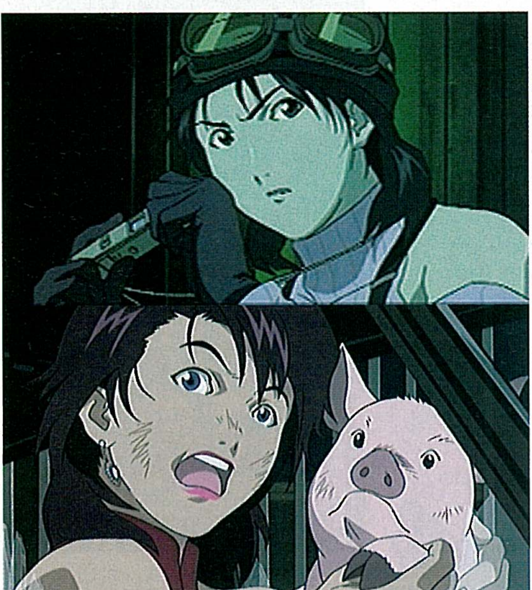


La protagonista del quinto capítulo de la serie Yarudora es Saki Kitazawa. Ryo, Tatsuya Kagami, Ren Sawaki, Raoshu, Nodoka y el malvado Haejima conforman el resto.

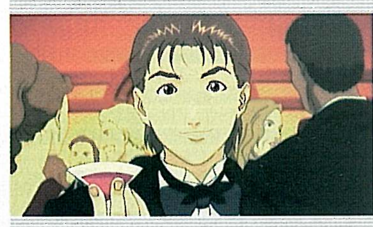


en su afán de conseguir una comprometida instantánea protagonizada por una estrella de la música, se ve mezclada en un turbio asunto que pronto le va a dar quebraderos de cabeza tan poco aconsejables como persecuciones, asesinatos y el acoso continuo de un desagradable personaje llamado **Haejima** y su séquito de matones. Afortundamente, Saki no va a estar sola, y pronto aparecerán importantes aliados como Ryo o el apuesto Tatsuya Kagami. **Scandal** nos ofrece más de tres horas de anime interactivo de máxima calidad, la nada despreciable cifra de 35 finales diferentes, la mayoría de ellos terriblemente trágicos y una curiosa opción *Presents* que nos mostrará, entre otras cosas, los bocetos originales que han permitido diseñar a los más de diez protagonistas principales del juego. En lo que se refiere al nivel técnico, os vuelvo a repetir que la calidad lograda por las imágenes de animación digital es sorprendente, que la banda sonora y el doblaje vuelven a poner de manifiesto el mimo con el que SUGAR & ROCKETS y PRODUCTION I.G tratan a esta saga y que, una vez más, esta gente tiene un talento muy especial a la hora de convertir a la protagonista de sus juegos en tu novia virtual durante unos días. Será imposible que apartes tu mirada del monitor y que no insistas hasta el infinito por conseguir alguno de los finales buenos de la aventura. ❐



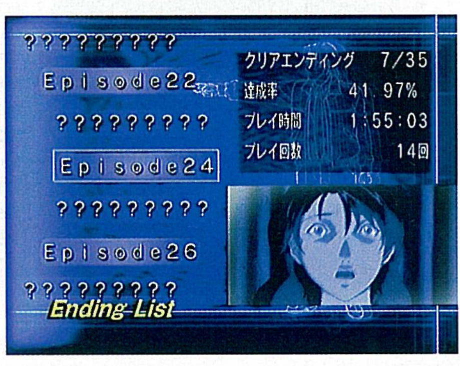




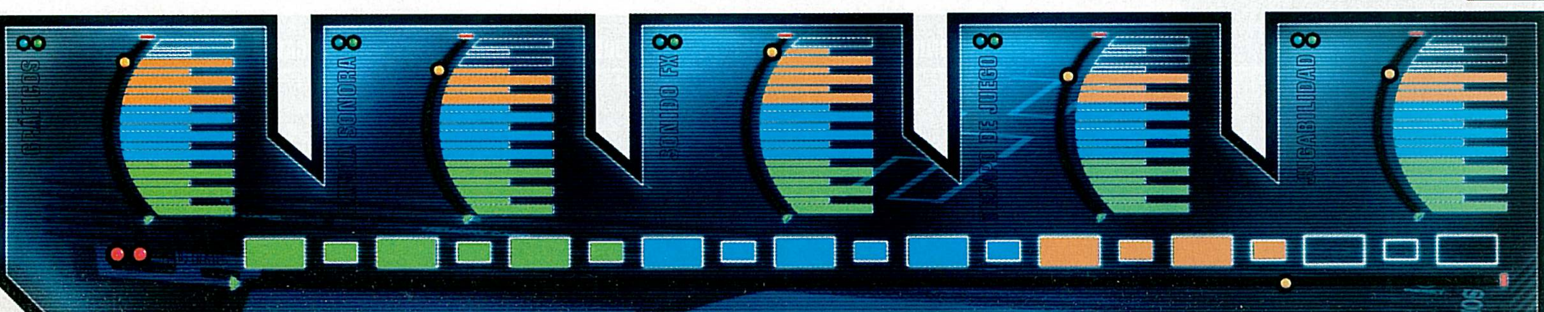


_En la opción Presents se darán cita extras tan interesantes como la lista de 35 finales o bocetos de los personajes principales.







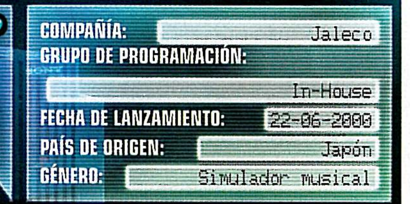




Rock´n MegaStage

La fiebre musical comenzada por DrumMania sigue su curso en *PlayStation 2*

por <Doc>



COMPAÑÍA: Jaleco
GRUPO DE PROGRAMACIÓN: In-House
FECHA DE LANZAMIENTO: 22-06-2000
PAÍS DE ORIGEN: Japón
GÉNERO: Simulador musical

FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC-Japón
JUGADORES: 1-2
VIDAS: 1
FASES: 34 canciones
NIVELES DE DIFICULTAD: 4
CONTINUES: Infinitos
MEMORY CARD: 40 KB



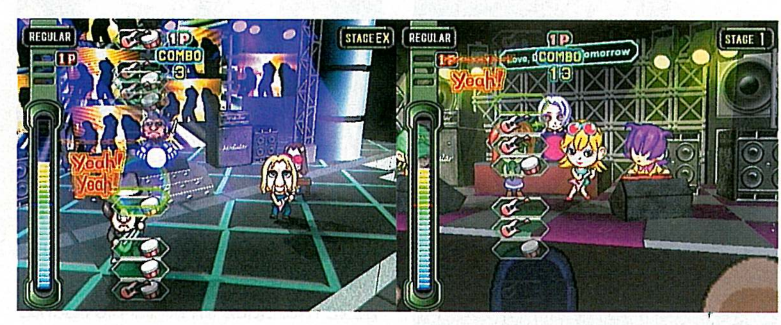
CONTROLES:

- Guitarra
- Batería
- Bajo
- Teclado
- -
- Pausa/Reiniciar canción
- -
- -
- L1 Teclado
- L2 Guitarra
- R1 Bajo
- R2 Batería

MODO DIGITAL: -
MODO ANALÓGICO: -
VIBRACIÓN: Sí
CONFIGURACIONES: 1+Programables



JALECO, compañía conocida por la mayoría por sus famosos Rival Turf, convierte su segunda generación recreativa musical a *PlayStation 2*. Tras el fugaz éxito de VJ, *arcade* demasiado parecido a Beatmania y motivo de demanda por parte de KONAMI, la gente de JALECO no se rindió y



creo nuevas títulos como Stepping Selection, cuya conversión ya comentamos en el primer suplemento *PS2*, o este Rock'n MegaStage. La versión *PlayStation 2*, como no podía ser de otra forma, incluye el pedal de la recreativa en una cajita de cartón junto al DVD que conforma el juego, y cuyo sistema de acción resulta idéntico al de la alfombra de Dance! Dance! Revolution. En esta versión doméstica también utilizaremos el pedal y el mando, ya que tendremos que interpretar



_Modo Historia



_El modo historia de **Rock'n MegaStage** es lo más original del título de JALECO. Si queremos convertirnos en grandes estrellas del panorama musical tendremos que comenzar desde lo más bajo, tocando en la calle. A medida que vayamos adquiriendo experiencia comenzaremos a tocar en modestos locales, ante pequeños grupos de seguidores hasta llegar a dar un sonado concierto.



GRÁFICOS

Lo único destacable de este apartado son los efectos de iluminación y de humo, que parecen de verdad. Por lo demás, el entorno es sumamente pobre para tratarse de PS2.

BANDA SONORA / SONIDO FX

Este es el apartado más cuidado del título, aunque resulta algo frustrante comprobar que, aunque no pulsemos los botones, la música suena perfectamente.

TIEMPO DE JUEGO

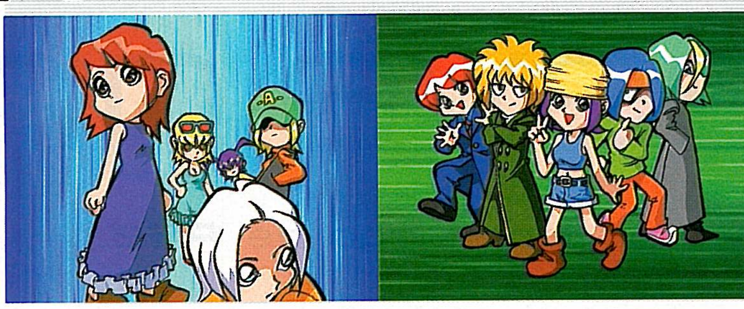
Una vez completadas todas las canciones tenemos la interesante opción de decantarnos por el original modo práctica o el divertido dos jugadores.

JUGABILIDAD

El pedal no es de lo más cómodo, y acabaremos jugando con el mando normal. El hecho de que nuestras pulsaciones no producen ningún sonido desconcierta y te hace fallar.



_Macroconcierto a la carta





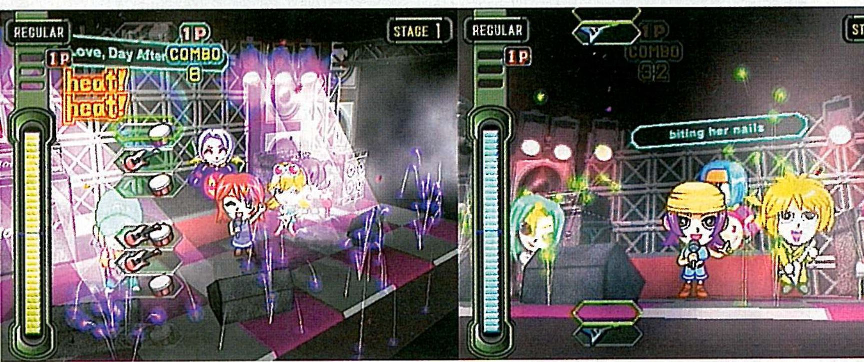
_Como es lógico, cada estilo musical es tocado por un grupo diferente de entre los cuatro que existen en el juego. De acuerdo, aquí sólo hay tres, pero es que el otro grupo es muy tímido y ninguno de sus componentes quería salir.



_Como podéis observar por las pantallas, lo más llamativo del engine 3D son los efectos de iluminación y los de humo, que se asemejan a los que una máquina de discoteca hace de verdad.

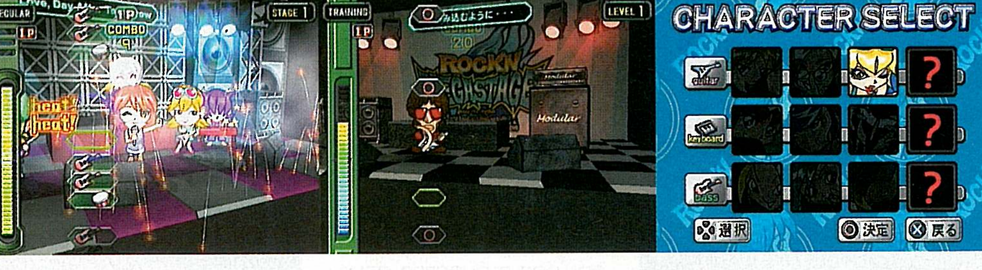








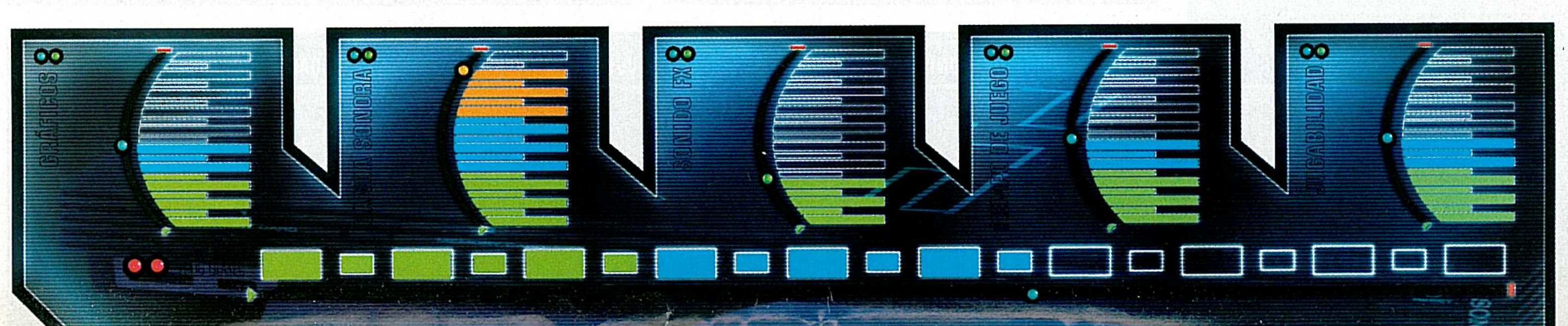




_Selecciona entre 12 músicos para jugar en el Story Mode.



(más bien seguir, puesto que nuestras acciones no influyen en el sonido) cada uno de los «conocidos» temas del juego con el pedal para la batería y, dependiendo de la dificultad, los botones del mando para la guitarra, el bajo y el teclado. Jugar con dos instrumentos a la vez no resulta demasiado complicado, aunque, debido a la aparatosa distribución de las señales visuales con las que seguir el ritmo, hacer sonar tres o cuatro instrumentos será casi imposible sin la ayuda de un segundo jugador. Las melodías que podremos «interpretar» son muy conocidas, aunque sólo en el País del Sol Naciente, a excepción de algunas como GET WILD o SELF CONTROL. En resumen, ROCK'N MEGASTAGE es un título que, sin llegar a la calidad de DRUMMANIA o BEATMANIA II DX (de próxima aparición), entretiene durante unas cuantas partidas a un par de aficionados a la música. Quizá el mayor fallo cometido por JALECO ha sido el de lanzar ROCK'N MEGASTAGE tan pronto tras la aparición de *PLAYSTATION 2*, y situado temporalmente entre los dos colosos de KONAMI mencionados anteriormente. Y sin olvidarnos de DREAM AUDITION, título que seguramente podréis ver en estas mismas páginas dentro de un mesecito.





Hresvelgr

GUST presenta el peor juego de *PS2*

por <The Elf>



COMPAÑÍA:	Gust
GRUPO DE PROGRAMACIÓN:	Gust
FECHA DE LANZAMIENTO:	22-06-2000
PAÍS DE ORIGEN:	Japón
GÉNERO:	Conducción

FORMATO:	CD-ROM
VERSIÓN:	NTSC-Japón
JUGADORES:	1
NAVES:	8
CIRCUITOS:	4
NIVELES DE DIFICULTAD:	3
CONTINUES:	5
MEMORY CARD:	300 KB




CONTROLES:

- Cambiar cámara
- Utilizar arma
- Acelerador
- Freno
- –
- Pausa
- Control
- –
- L1 Izquierda (modo manual)
- L2 Seleccionar blanco
- R1 Derecha (modo manual)
- R2 Cámara posterior

MODO DIGITAL:	Sí
MODO ANALÓGICO:	Sí
VIBRACIÓN:	Sí
CONFIGURACIONES:	1+programables









La inpronunciable creación de GUST ha tenido el honor de convertirse en el peor y más caótico juego de ***PS2***.

Y aunque esto suene muy duro y crítico es la pura realidad. **Hresvelgr** parecía dispuesto a entablar dura batalla con un título tan emblemático como WipeOut Fusion, pero nada más lejos de la realidad. Juegos como éste, programados deprisa y mal, no ayudan nada a ***PS2*** y lo único que hacen es sembrar la duda en el usuario. No os dejéis engañar por el aparente aspecto de las pantallas, porque el brusco e inconstante motor 3D de **Hresvelgr** (la tasa de *frames* varía entre 20 y 30 contínuamente) arruina toda





Antes de comenzar la carrera podremos equipar a nuestra nave con una de las 10 opciones disponibles.





GRÁFICOS

Pese a la resultona apariencia de las pantallas, **Hresvelgr** cuenta con un engine 3D excesivamente brusco. Tan sólo se pueden salvar la intro y el diseño de algunas naves.

BANDA SONORA / SONIDO FX

La música que acompaña al título de GUST es casi lo mejor que encontraréis en este compacto. Aún así su calidad es mediocre. Los efectos de sonido son básicos y simples.

TIEMPO DE JUEGO

En poco más de veinte minutos completaremos el juego en modo standard. Los niveles expert y master alargarán un poco su vida, pero sólo este último ofrecerá ciertos alicientes.

JUGABILIDAD

Al caprichoso y caótico control de las naves se suma la obligación de seguir una especie de estela para que nuestra nave no pierda potencia en la carrera.



_Cuatro circuitos con variaciones

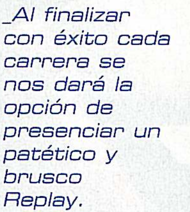


Cuatro circuitos, el tercero de generosas proporciones, es la escasa oferta del futurista juego de conducción de GUST. El modo *Standard* será un auténtico paseo de 20 minutos, lo que nos obligará a pasarnos a los niveles más exigentes *Expert* y *Master*. Este último incluye variaciones en los circuitos.

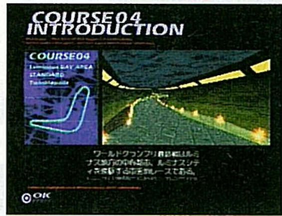
sensación de estar surcando de forma vertiginosa los cielos y entornos futuristas creados por GUST. Y por si esto fuera poco, los *game designers* de esta sospechosa compañía han ideado una especie de banda o estela energética que marcará el rumbo a seguir por nuestra nave, con lo cual al mínimo alejamiento o abandono de esta ruta prefijada, perderemos potencia y puestos en la carrera. Si la pérdida de potencia es total, un fundido en negro nos transportará de nuevo al dichoso carril de aceleración para retomar el circuito. Si a esto le añadimos un pésimo y caprichoso control de las naves que lo hace prácticamente injugable, cuatro circuitos que sólo







_Al finalizar con éxito cada carrera se nos dará la opción de presenciar un patético y brusco Replay.



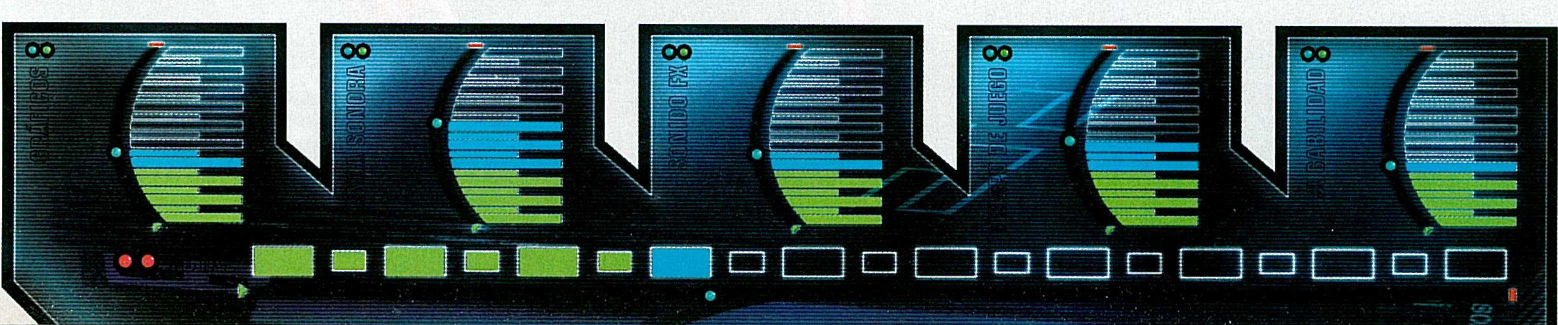






_Hresvelgr pone a nuestra disposición 8 naves.

ofrecerán una pequeña variación en el tercer nivel de dificultad, un armamento totalmente prescindible y aburrido y tres modos de juego sin apenas variación, obtenemos como resultado una de las más patéticas creaciones que han hecho aparición para consola alguna. ***PS2*** no se merece un título como éste, en el que lo único que se salva es la espléndida, aunque terriblemente escueta, secuencia de introducción, un par de melodías y el diseño de alguna de las naves. Esperemos que cuando haga acto de aparición en el mercado europeo de la mano de CRAVE y bajo el nombre de Fusion GT, el lavado de cara sea total y nos encontremos ante un título totalmente nuevo.




2000


CENTRO MAIL
www.centromail.es
Las mejores ofertas del verano
BREATH OF FIRE III 2.990
DIVER'S DREAM 3.990
DODGEM ARENA 2.990
GUNGAGE 3.990
HELLNIGHT 3.990
HUGO 4.990
KENSEI SACRED FIST 3.990
KILLER LOOP 2.990
METAL GEAR SOLID PREMIUM PACKAGE 6.990
MONACO GRAND PRIX RACING SIM. 2 3.990
NBA PRO '99 3.990
POY POY 2 3.990
PRO PINBALL: BIG RACE USA 3.990
PRO PINBALL: TIMESHOCK! 2.990
PROJECT OVERKILL 2.990
SCARS 2.990
TRAP RUNNER 3.990
V-RALLY 2.490
VS. (VERSUS) 3.990
XENOCRACY 3.990
PlayStation
CENTIPEDE 3.990
CHASE HQ 3.990
FROGGER 3.990
HEXCITE 3.990
LEGEND OF THE RIVER KING 3.990
LOGICAL 3.990
MORTAL KOMBAT 4 3.990
NBA PRO '99 3.990
PITFALL 3.990
POWER QUEST 3.990
SHANGAI POCKET 3.990
GAME BOY COLOR
HYDRO THUNDER 5.490
MILLENIUM SOLDIER: EXPENDABLE 5.490
MONACO GRAND PRIX RACING SIM. 2 5.990
MORTAL KOMBAT GOLD 5.490
NBA SHOWTIME 5.490
PEN PEN 5.490
PSYCHIC FORCE 2012 6.990
READY 2 RUMBLE BOXING 5.490
SOUL FIGHTER 6.990
SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING 5.990
TRICK STYLE 6.990
UEFA STRIKER 5.490
WWF ATTITUDE 6.990
Dreamcast
AIRBOARDER 64 4.990
DUAL HEROES 4.990
F-1 WORLD GRAND PRIX 5.490
KNIFE EDGE 4.990
LODE RUNNER 3D 4.990
MONACO GRAND PRIX RACING SIM. 2 5.990
NBA PRO '99 4.490
NHL PRO '99 4.490
RAKUGAKIDS 4.990
SPACESTATION SILICON VALLEY 4.990
STARSHOT SPACE CIRCUS FEVER 4.990
TOP GEAR OVERDRIVE 4.990
TWISTED EDGE SNOWBOARDING 4.990
WIPE OUT 64 4.990
NINTENDO64
FATAL FURY FIRST CONTACT 4.990
KING OF FIGHTERS R-2 4.990
METAL SLUG FIRST MISSION 4.990
NEO CHERRY MASTER 4.990
NEO DRAGON'S WILD 3.990
NEO GEO CUP '98 PLUS 3.990
NEO MYSTERY BONUS 3.990
NEO TURF MASTERS 4.990
PAC-MAN 4.990
POCKET TENNIS 3.990
PUYO POP 3.990
PUZZLE BOBBLE MINI 3.990
SAMURAI SHODOWN 2 4.990
NEOGEO POCKET
STOCKS LIMITADOS.
OFERTAS VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS.
pedidos por internet www.centromail.es
pedidos por teléfono 902 17 18 19
EXIT

SPACE CHANNEL 5

Hemos rapeado con PARAPPA, hemos tocado la guitarra con LAMMY, hemos pinchado los discos de BEATMANIA... pero ahora nuestro ritmo servirá para librar al mundo de una amenaza alienígena.

El género musical, comenzado por PARAPPA y exprimido por el gran BEATMANIA, se estrena en las ***DREAMCAST*** europeas con **SPACE CHANNEL 5**. Tampoco sería del todo correcto encasillar el título de SEGA que nos ocupa en dicho género, ya que **SPACE CHANNEL 5** concentra en nuestro sentido del ritmo elementos que pondrán a prueba nuestros reflejos y en los que tendremos que acertar nuestro blanco a la hora de eliminar a los Moroliens (alienígenas que han invadido nuestro planeta). El juego nos pondrá en la piel de Ulala, una intrépida reportera cuya habilidad bailando es lo único que puede destruir a los Moroliens. Nuestro cometido consistirá en recorrer los distintos lugares invadidos por los estúpidos alienígenas y, a base de imitar sus movimientos a la perfección, conseguir arrebatar de sus garras a los pobres humanos que raptan con extraños métodos de hipnosis musical. Para conseguirlo, poseemos un arma, la cual dispara un destructor rayo para eliminar a los Moroliens (botón A) y una especie de rayo tractor que deberemos utilizar para poner de nuestro lado a los humanos hipnotizados (botón B). Claro está, si erramos nuestro tiro pulsando el botón equivocado, eliminaremos a los pobres humanos y daremos más fuerza a los Moroliens. A medida que salvamos humanos, éstos se van uniendo al grupo de Ulala, bailando con su mismo estilo y dándole fuerza al grupo para aguantar más embestidas de los malvados Moroliens. En cada uno de los escenarios encontraremos ciertos personajes especiales, los cuales se unirán a nuestra colección de «salvados» (podremos verlos



Aquí tenemos a la carismática Ulala, dispuesta a freir a tiros a todos los Moroliens que se le pongan por delante.

A la derecha (no os fijéis tanto en las piernas de Ulala) vemos un pequeño Morolien haciendo de las suyas.





- FORMATO ● GD ROM
- GENERO ● ARCADE/MUSICAL
- COMPAÑIA ● SEGA
- PROGRAMADOR ● SEGA
- PAIS ● JAPON





Ulala y todos los personajes rescatados acaban de dejar fuera de combate a un gigantesco Morolien. Qué mejor forma de celebrarlo que marcándose un bailecito.

una vez terminada la partida), entre los que destaca **Michael Jackson**, que realmente ha cedido su cara, su baile y hasta su ridículo grito para el juego de SEGA (en los créditos lo pone bien clarito). El *engine* gráfico de **SPACE CHANNEL 5** recuerda al de títulos como AREA 51 o STARBLADE ALPHA, con escenarios grabados en el CD (*Mpeg1*) y personajes generados en tiempo real por el chip de vídeo de ***DREAMCAST***, cuya perfecta sincronía no fue sino un reto para los programadores, ya que todo debía ser generado por el potente chip gráfico de la consola de SEGA. El mes que viene viajaremos hasta el infinito y más allá, de la mano de la intrépida Ulala. **DOC**





Jefecillos

A lo largo de nuestro periplo por la salvación de la raza humana, nos enfrentaremos a varios Moroliens gigantescos y a otros personajes que tan sólo quieren hacernos la vida imposible, como el jefecillo de la cadena de televisión pirata que, por desgracia, no veis porque le tapan los gigantescos coletones rosas que ostenta la hortera de Ulala.





Ulala, micrófono en mano, retransmitiendo en directo al Space Channel 5 cada uno de los movimientos de los estúpidos Moroliens.

Qué estilo, qué garra, qué carisma... Ulala es capaz de hacer bailar a todos los personajes rescatados como a ella le apetezca.

MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES

La lucha nunca es suficiente

Virgin Int
Midway
CD ROM EE. UU.



Ya han pasado nada menos que ocho años desde la aparición del primer MORTAL KOMBAT, aquella polémica y sangrienta recreativa y, desde entonces, la evolución que ha sufrido la saga ha pasado por casi todas las plataformas posibles y abarcando varios géneros diferentes. **MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES** es la nueva vuelta de tuerca de la saga, una aventura tridimensional que une en un solo título el *gore* y los *combos* de MORTAL KOMBAT con una perspectiva y un estilo de juego en cierto modo similares a METAL GEAR SOLID. Así como la anterior «aventura» de MORTAL KOMBAT fue protagonizada por Sub-Zero, en **SPECIAL FORCES** el personaje principal no es otro que Jax, el cual pierde su fama de luchador «gordo» para convertirse en un soldado experimentado en el manejo de todo tipo de armas y conocedor de varias técnicas de combate cuerpo a cuerpo. Las armas son lo que hacen a **MK: SPECIAL FORCES** similar a METAL GEAR SOLID, ya que podremos utilizar explosivos C-4 para abrirnos paso a través de paredes «débiles» y hasta un rifle de francotirador con *zoom* incluido, el cual nos permitirá eliminar a los enemigos de un solo tiro en la cabeza (el cual nos señalará con un pequeño mensaje, al estilo SYPHON FILTER). La lucha cuerpo a cuerpo, como podréis imaginar, conserva la estética clásica de MORTAL KOMBAT, compartiendo con ésta hasta los controles, tal y como ocurrió también en MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES, aunque la forma de realizar golpes especiales es diferente. A medida que vamos eliminando a los enemigos que aparecen subiremos nuestro nivel de experiencia, el cual nos dará, además del lógico aumento de resistencia a los golpes de los oponentes, la posibilidad de realizar nuevos *combos* (uno nuevo por cada nivel superado). **DOC**





Como de costumbre, el pobre Kano hace el papel de malo en este nuevo MORTAL KOMBAT.

Tras MK Mythologies, Midway vuelve a situar la estética MK fuera de un beat'em-up



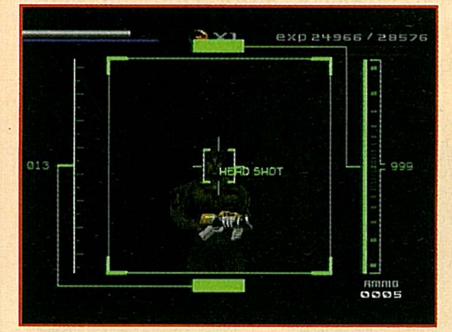




En esta captura podéis ver uno de los golpes especiales del juego. Aunque desde esta perspectiva no se aprecie muy bien, el movimiento es similar al que Jax efectuaba en los MK «clásicos» dejando pulsada la patada baja.

Esto me suena





El parecido de algunas situaciones de MK: SPECIAL FORCES con METAL GEAR SOLID es más que evidente.

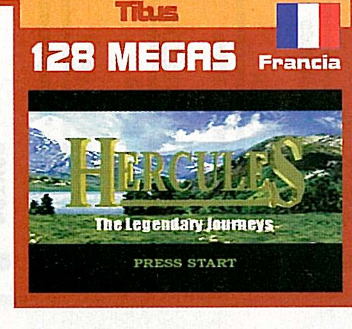
HERCULES THE LEGENDARY JOURNEYS

El maciste catódico en N64

Virgin Interact.
Titus
128 MEGAS
Francia







Si hace unos meses fue XENA, ahora son las aventuras de HERCULES (otra creación televisiva de **Sam Raimi**) las que han sido adaptadas a ***NINTENDO 64***, y como en el caso de la princesa guerrera, por obra y gracia de la francesa TITUS. Pero si en el caso de XENA se trataba simplemente de un *arcade* de lucha para cuatro jugadores, la mecánica de **HERCULES THE LEGENDARY JOURNEYS** es mucho más ambiciosa. El potencial gráfico de ***NINTENDO 64*** y la inmediatez del cartucho se ponen al servicio de una aventura con un fuerte componente *beat´em-up*, en el que acompañaremos al fornido hijo ilegítimo de Zeus por todo el universo mitológico de la serie de televisión. A golpe de talón, Hércules recorrerá las verdes praderas griegas en compañía de sus amigos Iolaus y Serena. Cada uno de ellos atesora diferentes habilidades físicas exclusivas que serán la llave para acceder a partes del mapeado inalcanzables para los otros personajes. Hércules posee la fuerza para levantar meños considerables, Iolaus es ágil y trepa como una lagartija, mientras que Serena es insuperable con el arco. Cierto que la mecánica no es muy original, pero **HERCULES** cuenta en su favor un mapeado inmenso, buenos gráficos y una gran variedad de enemigos. Por lo menos supone la confirmación de la mejoría de TITUS a la hora de desarrollar *software* para ***NINTENDO 64***, y es que la huella del cutresco SUPERMAN tardará mucho en ser borrada. **HERCULES** no llegará a competir con los juegos de RARE, pero por el aspecto que ofrece esta *beta*, seguro que no decepcionará a los fans de la serie. **NEMESIS**





Titus traslada a Nintendo 64 todo el universo mítico de la popular serie de televisión

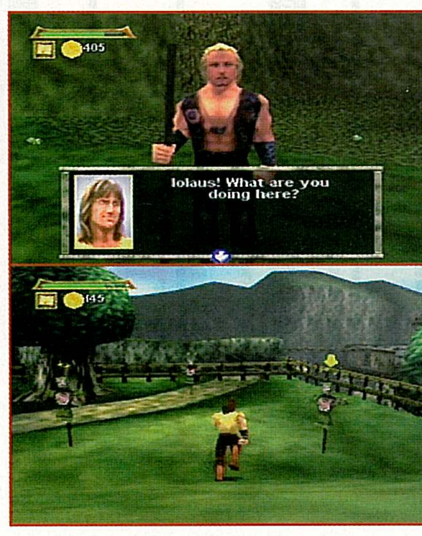
A la izquierda podéis ver a Hércules huyendo de ***THE SCOPE****, que chapotea feliz entre sus orines.*







Tan importante como el uso de los puños frente a los soldados y criaturas que pueblan el bosque es el diálogo con los habitantes de las diferentes ciudades y aldeas que componen el mapa del juego.

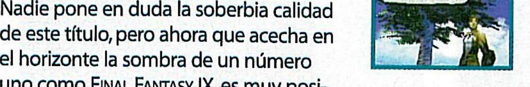




Hércules es capaz de nadar, correr, saltar y levantar meños del tamaño de la cabeza de ***THE SCOPE****.*

PLAYSTATION

1	**VAGRANT STORY**	Aventura RPG • Squaresoft	=
2	**GRAN TURISMO 2**	Conducción • SCE	=
3	**FINAL FANTASY VIII**	RPG • Squaresoft	=
4	**METAL GEAR SOLID**	Aventura • Konami	=
5	**ISS PRO EVOLUTION**	Deportivo • Konami	=
6	**COLIN MCRAE 2.0**	Conducción • Codemasters	=
7	**TOCA WORLD TOURING CARS**	Conducción • Codemasters	NOVEDAD
8	**RESIDENT EVIL 3**	Survival Horror • Capcom	=
9	**EURO 2000**	Deportivo • Electronic Arts	=
10	**NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000**	Conducción • Electronic Arts	↑
11	**DRIVER**	Conducción • GT Interactive	↓
12	**SYPHON FILTER 2**	Tactical Espionage Action • 989 studios	=
13	**WIP3OUT SPECIAL ED.**	Conducción • Psygnosis	=
14	**TELEÑECOS: RACEMANIA**	Conducción • SCE	=
15	**DESTRUCTION DERBY RAW**	Conducción • Psygnosis	↑
16	**MEDAL OF HONOR**	Shoot'em-up 3D • Electronic Arts	↓
17	**STREET FIGHTER EX2 PLUS**	Beat'em-up • Capcom	↑
18	**BISHI BASHI**	Mini-juegos • Konami	NOVEDAD
19	**JEDI POWER BATTLES**	Beat'em-up 3D • Electronic Arts	↓
20	**MEDIEVIL 2**	Arcade 3D/Aventura • SCE	↓



Nadie pone en duda la soberbia calidad de este título, pero ahora que acecha en el horizonte la sombra de un número uno como FINAL FANTASY IX, es muy posible que los días estén contados para este genial VAGRANT STORY. Sólo el tiempo nos dirá lo que el Top nos depara.

GAME BOY COLOR

1	**WARIO LAND 3**	Plataformas • Nintendo	=
2	**METAL GEAR SOLID**	Aventura • Konami	=
3	**RAYMAN**	Plataformas • Ubi Soft	=
4	**MARIO GOLF**	Deportivo • Nintendo	=
5	**TOMB RAIDER**	Plataformas • Eidos	NOVEDAD
6	**POKÉMON EDICIÓN AMARILLA**	RPG • Nintendo	↓
7	**MARTIAN ALERT!**	Aventura • Infogrames	↓
8	**DRIVER**	Conducción • GT Intercative	↓
9	**POKÉMON EDICIONES ROJA Y AZUL**	RPG • Nintendo	↓
10	**ZELDA DX**	Action-RPG • Nintendo	↓

Un verano tranquilo para Wario, a la espera de la avalancha de títulos de la próxima campaña navideña.

Ecco the Dolfy
EL REPORTERO TOTAL • EFE EME

El más delirante
BISHI BASHI • PLAYSTATION

El troncha-dedos
VIRTUA TENNIS • DREAMCAST

Para pasárselo «teta»
DEAD OR ALIVE 2 • DREAMCAST



El mejor del mes
FINAL FANTASY IX • PLAYSTATION

TOP

TOP





NINTENDO 64

1. **PERFECT DARK** =
   Shoot'em-up 3D • Rare
   
   Si sumásemos todas las semanas en que RARE ha tenido un número uno, el porcentaje sería simplemente arrollador.
2. **DONKEY KONG 64** =
   Plataformas 3D • Rare
3. **THE LEGEND OF ZELDA** =
   Action RPG 3D • Nintendo
4. **POKÉMON STADIUM** =
   Combate Pokémon • Nintendo
5. **RIDGE RACER 64** =
   Conducción • NST
6. **SUPER MARIO 64** =
   Plataformas 3D • Nintendo
7. **MARIO GOLF 64** =
   Deportivo • Nintendo
8. **INT. T & F: SUMMER GAMES** NOVEDAD
   Deportivo • KCEO
9. **OPERATION WINBACK** NOVEDAD
   Aventura 3D • Virgin / KOEI
10. **RAYMAN 2** ↓
    Plataformas • Ubi soft

JAPON

1. **FINAL FANTASY IX • PLAYSTATION** NOVEDAD
   RPG • Squaresoft
   Desde hoy, el primer puesto del Top de **Japón** se lo reservaremos permanentemente a SQUARESOFT. Estos chicos...
2. **TEKKEN TAG TOURNAMENT • PS2** ↓
   Beat´em-up • Namco
3. **SHEN MUE • DREAMCAST** ↓
   Aventura 3D • Sega
4. **ZELDA: MAJORA´S MASK • N64** ↓
   Action RPG • Nintendo
5. **W. ELEVEN J-LEAGUE 2000 • PSX** NOVEDAD
   Deportivo • KCET
6. **DEAD OR ALIVE 2 • PS2** ↓
   Beat´em-up • Tecmo
7. **POWER STONE 2 • DREAMCAST** =
   Beat´em-up • Capcom
8. **THE KOF´99 EVOLUTION • DREAMCAST** =
   Beat´em-up • SNK
9. **SEGA GT H.S • DREAMCAST** =
   Conducción • Sega
10. **ROCKMAN DASH 2 • PLAYSTATION** =
    Aventura • Capcom

DREAMCAST

1. **RESIDENT EVIL: CODE VERONICA** =
   Aventura • Capcom
   Mucho tiempo ha de pasar antes de que la genial aventura de CAPCOM vea comprometido su primer puesto.
2. **SOUL CALIBUR** =
   Beat´em-up • Namco
3. **DEAD OR ALIVE 2** NOVEDAD
   Beat'em-up • Acclaim / Tecmo
4. **SONIC ADVENTURE** ↓
   Plataformas 3D • Sega
5. **MARVEL VS CAPCOM** NOVEDAD
   Beat'em-up • Virgin / Capcom
6. **NBA 2K** ↓
   Deportivo • Sega
7. **MAKEN X** NOVEDAD
   Aventura 3D • SEGA / Atlus
8. **RAYMAN 2** ↓
   Plataformas • Ubi Soft
9. **GAUNTLET LEGENDS** NOVEDAD
   Arcade • Virgin / Midway
10. **WACKY RACES** ↓
    Conducción • Infogrames

Dead or Alive 2

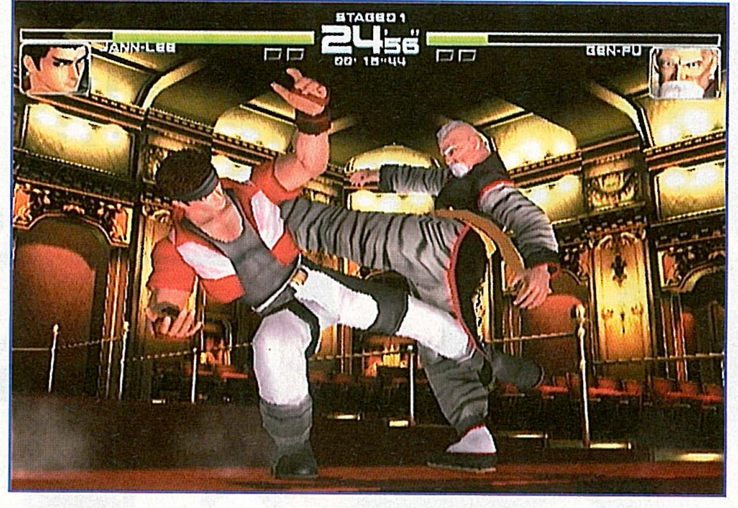
Vive y MOR

Hace meses dijimos que la versión PS2 de Dead Or Alive 2 tenía un **montón** de mejoras con respecto a la de DC, pero con esta versión **PAL** nos hemos **tragado** nuestras palabras.

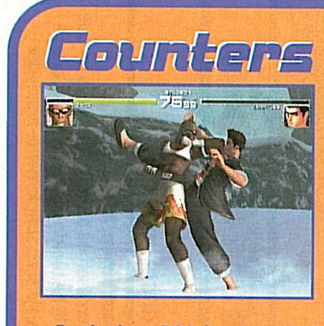


SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	TECMO



Counters





En el primer DOA, los *counters* significaron toda una revolución del mundo de los *beat'em-up* (aunque TEKKEN 2 ya los incluía). En esta segunda parte son más bestiales y más complicados de ejecutar con éxito.





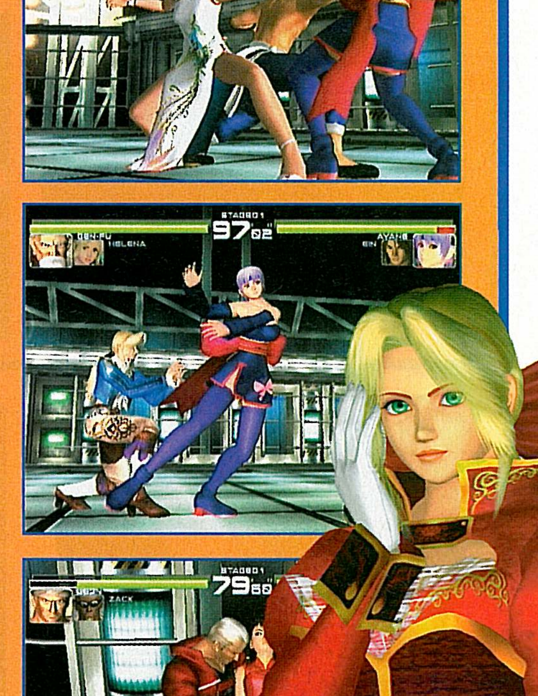
Hace tiempo os mostramos la versión americana de **Dead Or Alive 2** para ***Dreamcast***, una austera conversión de la recreativa sin apenas extras o mejoras. Más tarde tuvimos la oportunidad de jugar al **DOA2** de ***PlayStation 2***, y comprobamos que la versión para la máquina de SONY ofrecía nuevos elementos no incluídos en el *arcade* como nuevos escenarios, nuevos trajes y nuevas escenas cinemáticas entre combates. Ahora, ACCLAIM trae hasta nosotros la versión *PAL* de **DOA2**, la cual ha sido modificada hasta hacerla similar a la de ***PS2***, a excepción de algun efectillo gráfico (la brisa helada del escenario de la nieve) y cambiando algún que otro cinema por otros incluso mejores, los cuales se mueven a 60 *fps*, el doble que en la versión **USA**. La impresionante jugabilidad que caracteriza al título de



DC Vs PS2 *Tras esta nueva versión PAL de **Dead Or Alive 2**, la mayor diferencia entre las versiones de **Dreamcast** y **PlayStation 2** es la carencia del efecto del polvo de nieve en **DC**.*

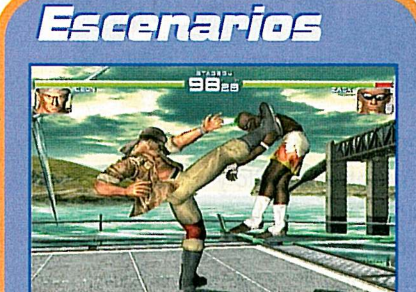
Tag Battle





Lo más espectacular y adictivo de **Dead Or Alive 2** es el modo *Tag*. En él podremos luchar al estilo Tekken Tag Tournament, aunque con un retardo mínimo en la salida del compañero al cambiarlo, y con varias y espectaculares llaves conjuntas.

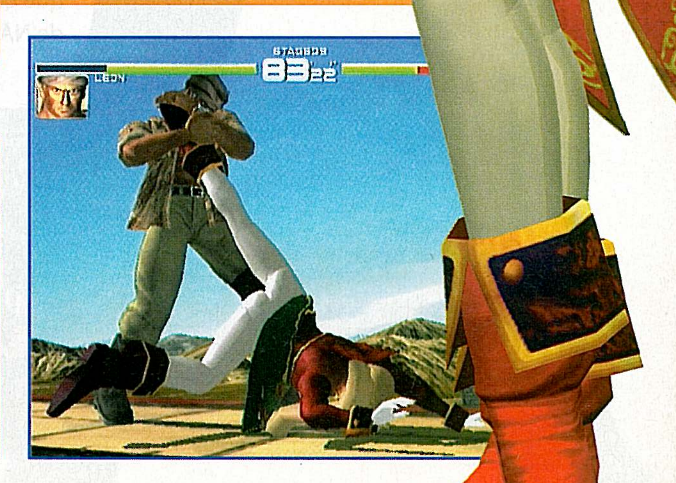
Escenarios





La versión *PAL* de **Dead Or Alive 2** posee más escenarios que la americana. Encima, un escenario nocturno en versión diurna.

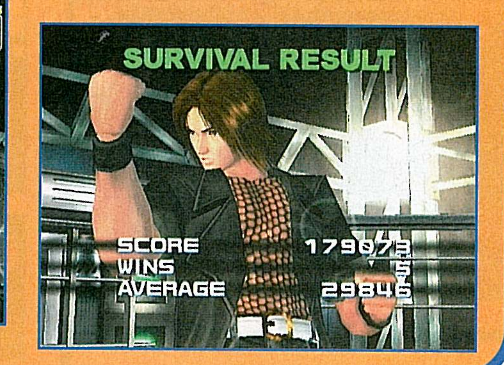






Modos de juego

Entre el acostumbrado modo *Arcade* y el adictivo modo *Tag*, podemos encontrar otras modalidades de juego ya típicas como *Survival*, *Time Attack* o *Versus*.



TECMO se ha mantenido intacta: un control sencillo y sumamente intuitivo nos mantendrá pegados al mando intentando realizar *counters* contra cada uno de los golpes recibidos. Hasta las llaves múltiples son tan fáciles de realizar que en algunos casos bastará con girar el mando y pulsar repetidamente puño+*free*. Gráficamente el título de TECMO supera al de **PS2** en resolución pero no en detalle, aunque la calidad de las texturas y animaciones no llegan al nivel imposible de SOUL CALIBUR. ***DREAMCAST*** nunca tendrá su TEKKEN, pero la gente de TECMO ha creado un título de extrema calidad y de inconfundible estilo que nada tiene que envidiar a la legendaria creación de NAMCO. **DOC & MARIO AMOR**

Si tras SOUL CALIBUR te niegas a comprarte PLAYSTATION 2 para jugar a TEKKEN TAG TOURNAMENT, DEAD OR ALIVE 2 es lo más parecido que vas a encontrar para tu DREAMCAST. Lo más destacable es su original jugabilidad y el modo TAG.

VALORACION

DEAD OR ALIVE 2

BEAT'EM-UP 3D

GD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Escenarios	8
Continuaciones	INFINITAS
Vibration Pack	SI
Grabar Partida	VM

GRAFICOS — 94

La tremenda calidad de las texturas, la perfecta animación de los personajes y los gigantescos y detallados escenarios hacen de este apartado el más potente, junto a la jugabilidad, de DEAD OR ALIVE 2. Eso sí, no llega a la perfección de SOUL CALIBUR.

MUSICA — 91

La banda sonora está compuesta por temas de todo tipo, aunque predominan los estilos «nihon no folklore» y los ritmos más «hip-hoperos». No, este apartado no se puede comparar al de TEKKEN, pero no es ni mucho menos malo.

SONIDO FX — 92

Unido a los típicos efectos de sonido (entre los que destacan las roturas de paredes y barandillas), destacan las voces de las escenas que aparecen entre combates, que no han sido dobladas (solo subtítulos) para conservar su dramatismo.

JUGABILIDAD — 94

El más importante apartado en un beat'em-up y el que más destaca en DEAD OR ALIVE 2. Unido a su inconfundible estilo de juego (los counter son lo mejor de todo), encontramos el modo adictivo TAG.

GLOBAL



+ La mejora que se ha producido con respecto a la versión americana.
- En el modo TAG siempre luchamos en el mismo escenario y no hay final.

TOCA World Touring Cars

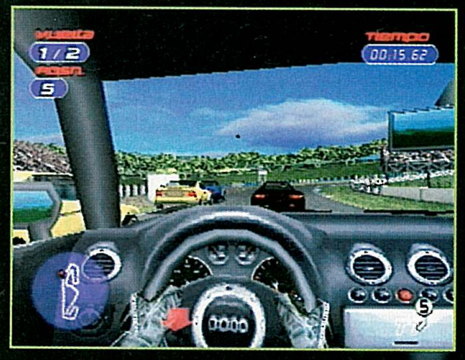
TODOS

La **tercera** entrega de la saga TOCA supone un cambio **radical** con respecto a sus antecesores. La simulación cede terreno ante la **jugabilidad**, y el campeonato británico se abre al resto del mundo en uno de los **mejores** títulos dentro de su género.

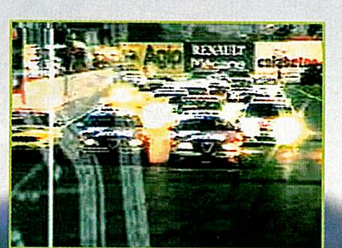


SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CODEMASTERS
PROGRAMADOR	CODEMASTERS

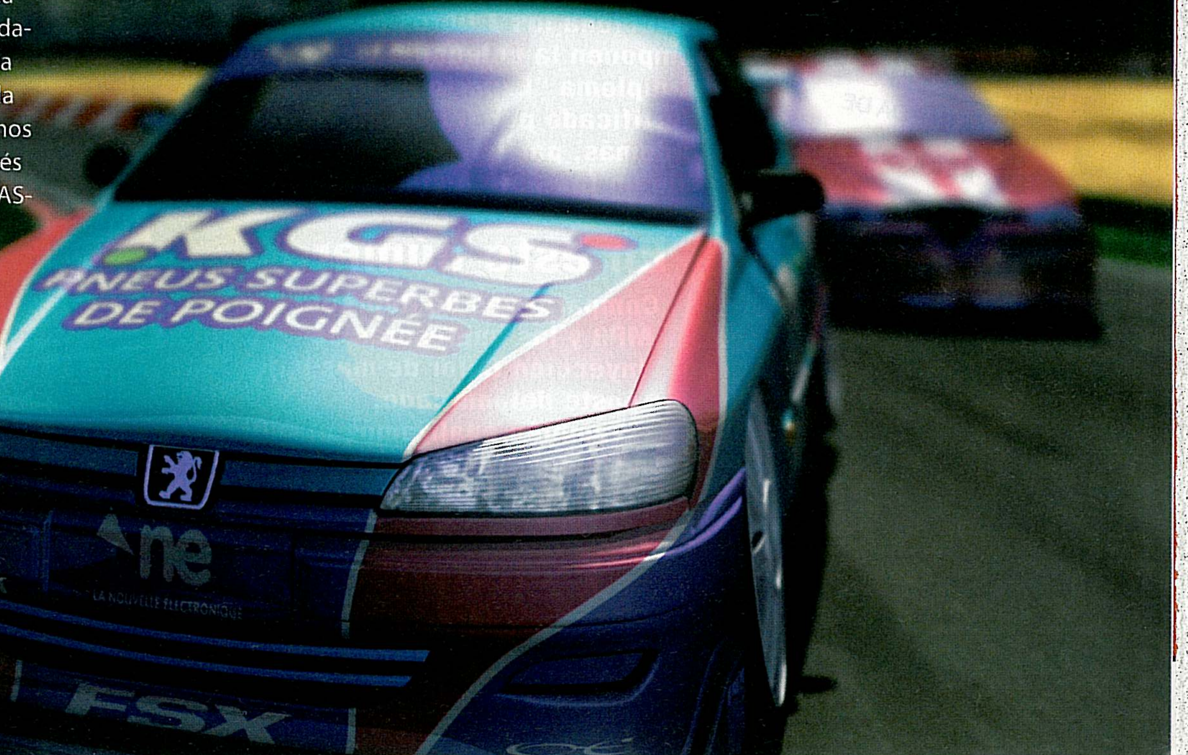




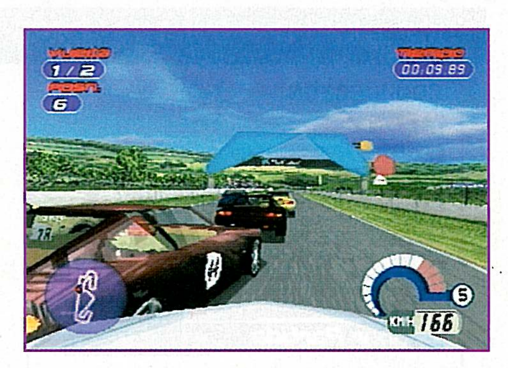




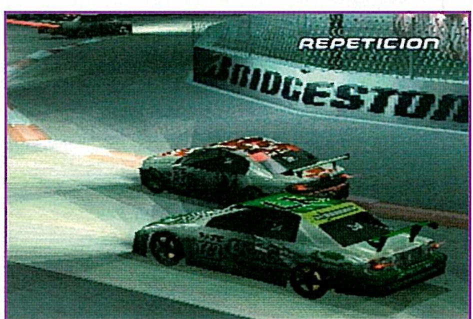
Desde que a finales de 1997 apareció la primera entrega de TOCA (titulada Touring Car Championship), esta saga ha logrado un puesto de privilegio dentro de los juegos dedicados al mundo del motor. La característica que diferenció a este programa de sus múltiples competidores fue la perfecta recreación de lo que es un simulador de conducción acompañado de una considerable calidad gráfica. Aproximadamente un año después llegó la segunda entrega (TOCA 2) en la que, utilizando la misma concepción, se mejoraban algunos aspectos técnicos. Casi dos años después llega la tercera parte en la que CODEMASTERS ha dado un importante golpe de timón. Lo primero que llama la atención es el título final con el que comercializará el programa. Así, aunque inicialmente se pensó en la denominación World Touring Cars, la decisión final ha sido la de añadir el nombre de TOCA, buscando aprovechar el éxito de las anteriores versiones. Entre las similitudes que mantiene con sus antecesores hay que citar la presencia de los turismos de alta competición, así como la calidad gráfica. Sin embargo, la gran novedad se produce en la concepción general del programa, en la que la perfecta simulación se relaja para hacer que el control de los vehículos sea mucho más sencillo. De esta forma se logra una perfecta compensación entre el comportamiento real de los vehículos y la manejabilidad. Además, se utiliza el sistema denominado «predicción de impulso» para reproducir el efecto de las colisiones en los vehículos. En este sentido la deformación de cada polígono se realiza de forma independiente, lo que permite una fiel reproducción de las abolladuras en la chapa.



LOS DIAS TOCA



Junto a este aspecto también es posible la rotura de cristales, circular con el vehículo en llamas o la pérdida de piezas, que aparecen en los circuitos en las vueltas siguientes, en una muestra más de realismo. Los escenarios tampoco tienen desperdicio, incluyendo 23 circuitos reales entre los que se encuentran los de Laguna Seca en **EE.UU.**, Hockenheim en **Alemania** o el de Montmeló en **España**. De esta forma se rompe con las pruebas británicas, protagonistas exclusivas de las anteriores entregas, abriendo el abanico al resto del mundo. Especial referencia merecen el efecto logrado por los juegos de luces en las pruebas disputadas de noche, así como aquellos circuitos urbanos. El apartado gráfico se completa con una perfecta reproducción de 42 coches reales (desde deportivos de lujo como el Audi TT a berlinas medias como el Renault Laguna o el Peugot 406), duplicando el número de vehículos de la anterior entrega. En cuanto a las cámaras, se vuelve a contar con 5 posibilidades a lo que se unen unas espectaculares repeticiones en las que la posibilidad de elegir entre 16 cámaras y la de parar y rebobinar las imágenes consiguen algunos planos realmente espectacu-





Competiciones





Además del modo contrarreloj se incluyen otras dos competiciones. El modo torneo permite crear una competición a nuestro antojo, eligiendo rivales y pistas, mientras que en el modo campeonato se inicia en los campeonatos nacionales, luego en continentales y finalmente en los internacionales.

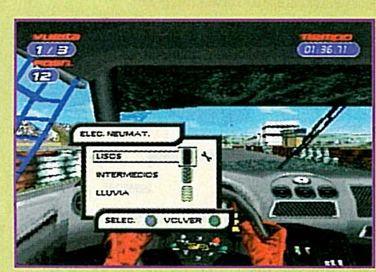


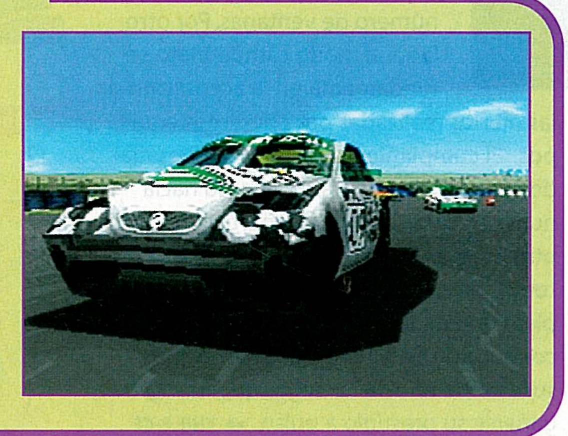
VALORACION

La primera parte de TOCA fue buena, la segunda aún mejor y ésta supera a sus antecesoras. La calidad gráfica, la variedad de vehículos y circuitos y el nuevo sistema de control, infinitamente más sencillo que el de las anteriores versiones, hacen de este programa uno de los mejores simuladores de conducción del actual panorama de los videojuegos. CODEMASTERS sigue afianzándose en el género.

Características

Las características técnicas de los vehículos pueden modificarse antes de empezar las pruebas o durante las mismas en la entrada a boxes. Este paso se convierte en requisito indispensable para no ser descalificado en las pruebas de mayor duración.





4 JUGADORES

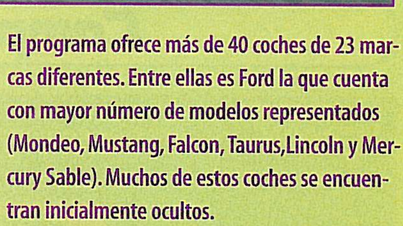
Mientras que en TOCA 2 se permitía que dos jugadores participaran de forma simultánea, en esta ocasión el número se amplia hasta cuatro. Para ello es necesario el Multitap.



Coches







El programa ofrece más de 40 coches de 23 marcas diferentes. Entre ellas es Ford la que cuenta con mayor número de modelos representados (Mondeo, Mustang, Falcon, Taurus, Lincoln y Mercury Sable). Muchos de estos coches se encuentran inicialmente ocultos.



lares. En las opciones incluidas, además del incremento de coches ya mencionado, hay que destacar dos novedades. Por un lado la opción de multijugador se amplia a cuatro usuarios simultáneos, mediante el mismo número de ventanas. Por otro lado, el modo campeonato se fundamenta en la aceptación de las ofertas realizadas por diferentes equipos. El cumplimiento de los objetivos fijados por cada equipo abre el paso hacia nuevas ofertas, así como a participar en otros campeonatos. La integración de todos y cada uno de estos elementos completa uno de los mejores simuladores de conducción para **PLAYSTATION**, un digno sucesor de una de las sagas que ha logrado ganarse su prestigio a pulso. CHIP & CE





TOCA WORLD TOURING CARS

CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	3
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOG. + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS 94

En el apartado gráfico se sigue la línea marcada por las anteriores entregas de TOCA. Los juegos de luces y la deformación de los vehículos aportan una nota de realismo que alcanza sus máximas cotas en las espectaculares repeticiones.

MUSICA 85

Aunque la música incorporada en el programa no está mal, ante la calidad de los restantes aspectos se queda en un discreto segundo plano. Este papel de mero acompañamiento es común en toda la saga.

SONIDO FX 93

Para lograr unos completos efectos de sonido lo más cercanos posibles a la realidad, CODEMASTERS no ha escatimado esfuerzos. Hay que destacar los comentarios sobre la clasificación general, así como las comunicaciones desde boxes, todos ellos en español.

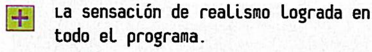
JUGABILIDAD 95

Si ya en las anteriores entregas la integración del piloto con el coche era casi perfecta, en este programa la simplificación del control logra una jugabilidad aún mayor. Los nuevos modos de competición también hacen su aportación a un título magistral.

GLOBAL



+ La sensación de realismo lograda en todo el programa.



- Desaparecen las fotografías digitalizadas de los pilotos.



SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS

Sí, deseo suscribirme a la revista Superjuegos

- ❑ **Por un año (12 números) al precio de 4.320 ptas., que incluye un descuento del 20%.**
- ❑ **Por un año (12 números) con la riñonera de regalo al precio de 5.400 ptas.**

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 10.330 ptas. Resto Paises: 15.300 ptas.

APELLIDOS: .... **NOMBRE:** ....
DIRECCION: ....
POBLACION: ....
PROVINCIA: .... **C. P.:** ....
.... **TELEFONO:** ....

Forma de Pago

- ❑ **Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/O'Donnell, 12. 28001 Madrid.**
- ❑ **Giro Postal nº ________, indicando en el apartado "TEXTO": suscripción Superjuegos.**
- ❑ **Tarjeta de Crédito (excepto Red 6000) Nº ______ / ______ / ______ / ______**

Titular: ________________ **Fecha caducidad** _____ / _____ **Firma titular** (imprescindible)

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas.

Operation Winback

Por mis PISTOLAS... y rifles, granadas...

Durante **más** de dos años, los usuarios de N64 han visto como el lanzamiento de Operation Winback era **pospuesto** una y otra vez. Ello era debido a que Koei y la propia Nintendo veían tantas **posibilidades** en este juego, que decidieron **mejorar** y pulir hasta el último detalle antes de poner el cartucho a la venta. Una larga tarea de desarrollo que ha dado como fruto uno de los mejores títulos para N64 de los últimos años. Una genuina obra **maestra**.

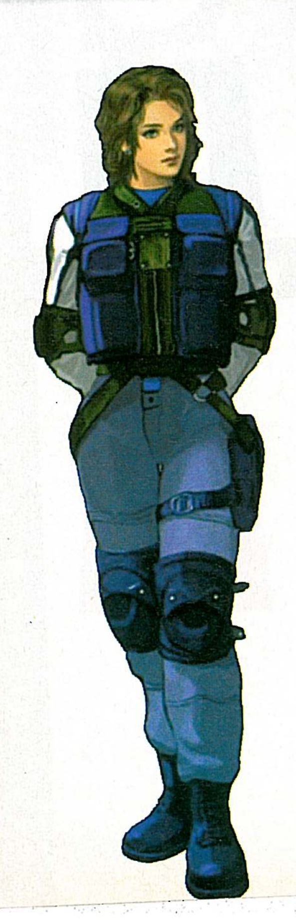


VALORACION

OPERATION WINBACK ha sido una de las sorpresas más agradables que me ha deparado NINTENDO 64, y no sólo porque todos pensábamos que después de años de espera jamás vería la luz. Los gráficos son sensacionales, la mecánica un completo vicio y posee el suficiente número de fases y modos extra como para satisfacer a los usuarios de mayor edad. Hubiera sido una lástima perderse un juegazo así.

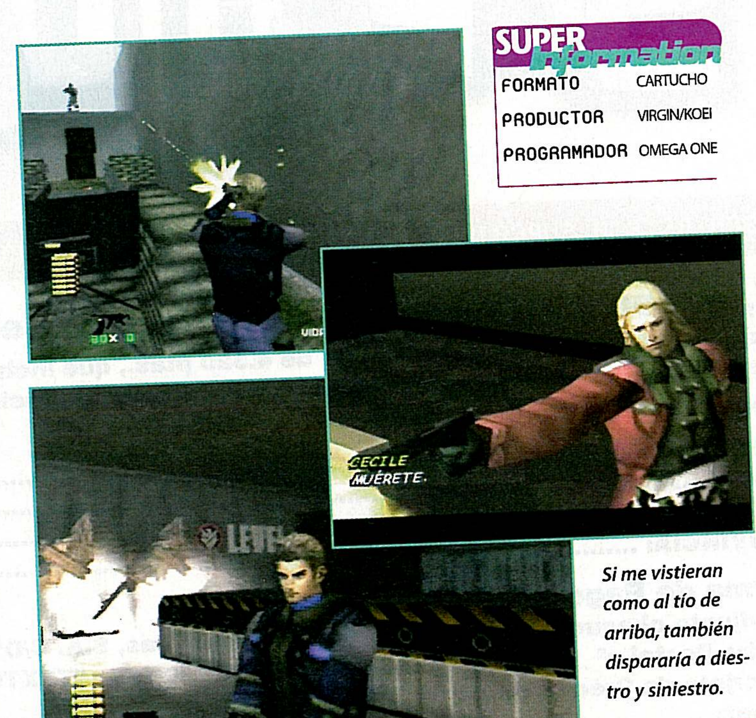






Un par de años atrás, cuando empezaron a proliferar en **Internet** pantallas de **OPERATION WINBACK**, muchos pensaron en este juego como la respuesta de ***NINTENDO 64*** a METAL GEAR SOLID. Si bien es cierto que ambos títulos comparten algunos aspectos, esta producción de KOEI se encuadra más en el género *shoot´em-up* (con ligeras gotas de aventura, pero un *arcade* al fin al cabo). Un *arcade* rematadamente bueno, según se puede apreciar nada más acceder a la primera fase. **OPERATION WINBACK** te pone en la piel de uno de los componentes de un comando de intervención rápida. Una base militar ha sido tomada por unos cien mil terroristas y tu labor es eliminarlos uno por uno, disparando primero y preguntando después, evitando que tengan acceso a un devastador satélite militar. Jean Luc, el protagonista, haría las delicias de **Charlton Heston** y su Asociación Nacional del Rifle, viendo la cantidad de armas que lleva consi-

SUPER information	
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	VIRGIN/KOEI
PROGRAMADOR	OMEGA ONE



Si me vistieran como al tío de arriba, también dispararía a diestro y siniestro.

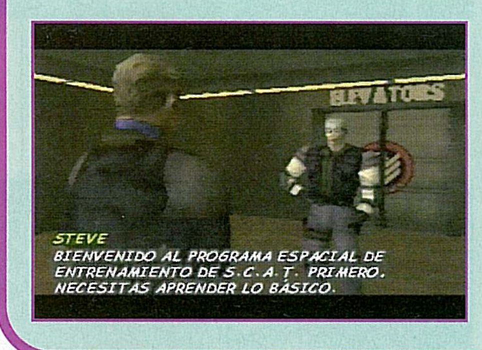


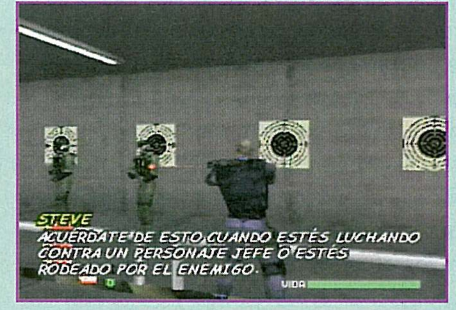
Dado que tres simples disparos pueden mandarte al otro barrio, te verás obligado a repetir hasta el infinito la situación de la pantalla de arriba: los terroristas disparan como posesos mientras Jean-Luc espera el momento propicio para atacar.



go y cómo las utiliza. Desde una simple pistola a un demoledor lanzamisiles, Jean Luc avanza por las 31 fases que componen **Operation Winback** parapetándose en los diferentes obstáculos mientras dispara con precisión a todos los fulanos que surgen en pantalla. Como en Metal Gear Solid, es preferible escapar al campo de visión de los terroristas y atacar sigilosamente, que entrar a saco disparando a diestro y siniestro. Y es que los enemigos de **Operation Winback** superan incluso a los MGS en inteligencia artificial, ya que no sólo tratan de cubrirse de los disparos tras cajas y paredes, sino que a la mínima que pueden retroceden a posiciones más seguras. El juego incorpora un sistema para apuntar automáticamente hacia cada enemigo que aparece en pantalla, pero en muchos casos será necesario recurrir a la mirilla láser y a la habilidad de Jean Luc para disparar desde cualquier ángulo y posición para liquidar a soldados parapetados tras tuberías o escritorios. Los peligros de **Operation Winback** no

Tácticas de Combate





El éxito de la misión depende y mucho de tu habilidad para ocultarte de los disparos de los terroristas. Antes de iniciar la misión harías bien en visitar el modo Tutorial, donde podrás aprender y practicar las múltiples técnicas de combate: colocación de explosivo C4, uso de la mirilla láser o cómo descalabrar a un terrorista con la culata.

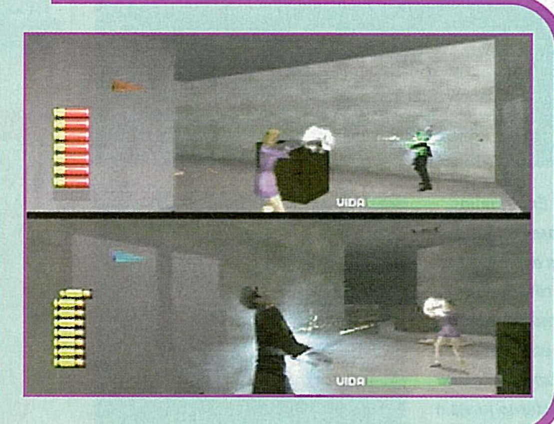


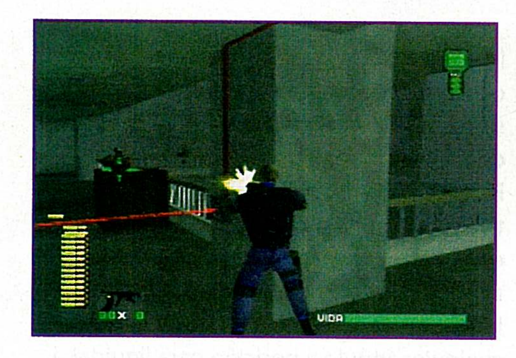


El inevitable modo Versus

Operation Winback incorpora el consabido modo *Versus* para hasta cuatro jugadores simultáneos, aunque como siempre, sólo los usuarios de televisiones de 50 pulgadas podrán apreciar como es debido lo que sucede en pantalla.













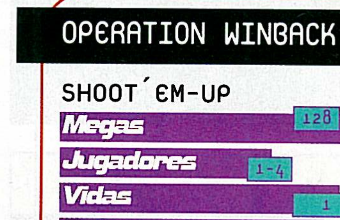
se reducen tan sólo a las tropas enemigas. El jugador debe desactivar trampas láser, escapar del ángulo de tiro de ametralladoras de gran calibre y liquidar unos cuantos jefes de fase antes de enfrentarse al cabecilla de los terroristas. El argumento no llega a la altura del de METAL GEAR SOLID, pero ofrece unos cuantos giros dramáticos, que podrán apreciar todos los usuarios sin excepción, ya que el juego llega a **España** con sus textos excelentemente traducidos al castellano. En una consola últimamente enfocada al público infantil, **OPERATION WINBACK** supone una bocanada de aire fresco para los usuarios más adultos de ***NINTENDO 64***, que tienen en este título y en PERFECT DARK dos verdaderos salvavidas con los que sobrevivir hasta ***DOLPHIN***. ➾ **NEMESIS**



Sortear trampas láser como la de arriba te proporcionará más de un quebradero de cabeza. El panel de control que las activa no siempre está cerca, y el camino hacia él está plagadito de terroristas.

OPERATION WINBACK

SHOOT´EM-UP



Megas	128
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	31
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

GRAFICOS — 92

Los inexpresivos rostros de los personajes son la única tacha dentro de unos gráficos soberbios que tienen en los diferentes movimientos del protagonista su mejor baza. Los escenarios son enormes.

MUSICA — 91

Al final resulta algo machacona, pero hay que reconocer que la música de OPERATION WINBACK es tan buena que parece sacada de una película de acción. Incluso varía según el nivel de energía del personaje.

SONIDO FX — 85

No hay diálogos digitalizados, pero se olvida al escuchar por primera vez el sonido seco y contundente de la escopeta. Las otras armas también suenan de una manera realista, pero la escopeta es escalofriante.

JUGABILIDAD — 93

Algunos lo tacharán de desarrollo repetitivo (por aquello de estar siempre ocultándose a los disparos), pero OPERATION WINBACK me ha enganchado como no lo ha hecho otro juego de N64 en años. Y sigo sin dejarlo.

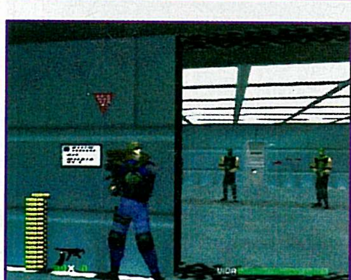
GLOBAL

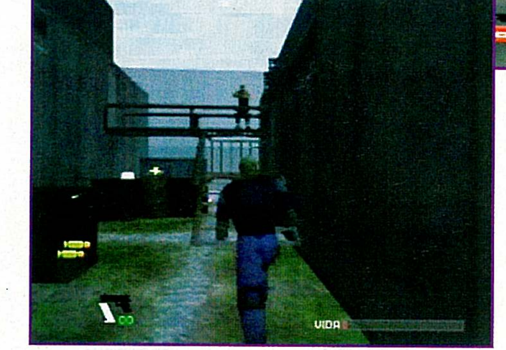


+ La mecánica. El desarrollo. La traducción al castellano.

− Queremos más juegos de este corte para NINTENDO 64.







En aquellas fases en las que la oscuridad es total se hace más que recomendable la utilización de una linterna junto a las armas.







GLADIADOLOR

Plasma Sword

Aunque la versión **arcade** de Star Gladiator 2 apareció a principios del **98**, la conversión a DC le hace parecer del **jurásico**.



Golpes Especiales *Cada uno de los tres niveles de especiales acumulables podrán invertirse en tres especiales diferentes: los dos del personaje y otro más que le conferirá una habilidad especial durante unos segundos.*





SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN
PROGRAMADOR	CAPCOM

VALORACION

• el título que en un principio resultó innovador en su juego y en su aspecto, a estas alturas queda en ridículo ante maravillas como SOUL CALIBUR o DEAD OR ALIVE 2. A la mayoría de los fanáticos de CAPCOM no les parecerá un mal juego, sobre todo por su jugabilidad 2D en un entorno tridimensional, aunque el engine gráfico no tiene nada que hacer frente a DOA2 o SOUL CALIBUR.

La versión recreativa de **PLASMA SWORD** apareció en mal momento. Se las tuvo que ver con títulos como KING OF FIGHTERS' 98 o STREET FIGHTER 3 2ND IMPACT, así que su permanencia en los salones se redujo al mínimo. Las pocas partidas que pude echar a la recreativa, la cual funcionaba en una placa ***ZN-1*** de CAPCOM (*hardware* similar al de ***PSX***), me hacen recordar a **PLASMA SWORD** como un *beat'em-up* muy jugable y divertido. Tras jugar a la versión **DREAMCAST**, me he dado cuenta de que no es así. De la ensalada de gráficos ridículos y animaciones toscas que rezuman de su primitivo *engine* gráfico y del escaso carisma que atesora el título de CAPCOM, tan sólo se pueden extraer ciertos detalles originales de su jugabilidad, como algún *combo* que otro y los diferentes especiales de cada personaje. **PS** se ha hecho viejo desde la aparición de la ***COIN-OP*** hasta la salida de la versión *PAL*. **DOC**

PLASMA SWORD

BEAT'EM-UP 3D

GD ROM

Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	9
Continuaciones	INFINITAS
Vibration Pack	NO
Grabar Partida	VISUAL MEMORY

GRAFICOS 75

Teniendo en cuenta que la versión recreativa no tiene mucho más de dos años y medio, podrían haberse esforzado más en mejorar el apartado gráfico. A estas alturas, el engine y la animación quedan ridículos.

MUSICA 73

Los mismos insípidos y monótonos temas musicales que adornaban los combates en la recreativa de STAR GLADIATOR 2 hacen aparición en esta versión para DREAMCAST. Al menos podían haberse currado un remix.

SONIDO FX 82

cumplen su función como en cualquier otro título de características similares, sin destacar en absoluto. simples voces digitalizadas y explosiones varias. en resumen, nada del otro mundo.

JUGABILIDAD 84

Aunque no se asemeja un ápice en calidad a la de SOUL CALIBUR o DEAD OR ALIVE 2, la jugabilidad de PLASMA SWORD no es lo peor del título de CAPCOM, aunque denota cierta antigüedad.

GLOBAL



+ algún detalle brillante en su jugabilidad.
- Demasiado tarde como para luchar contra SOUL CALIBUR, DOA2, SF3...

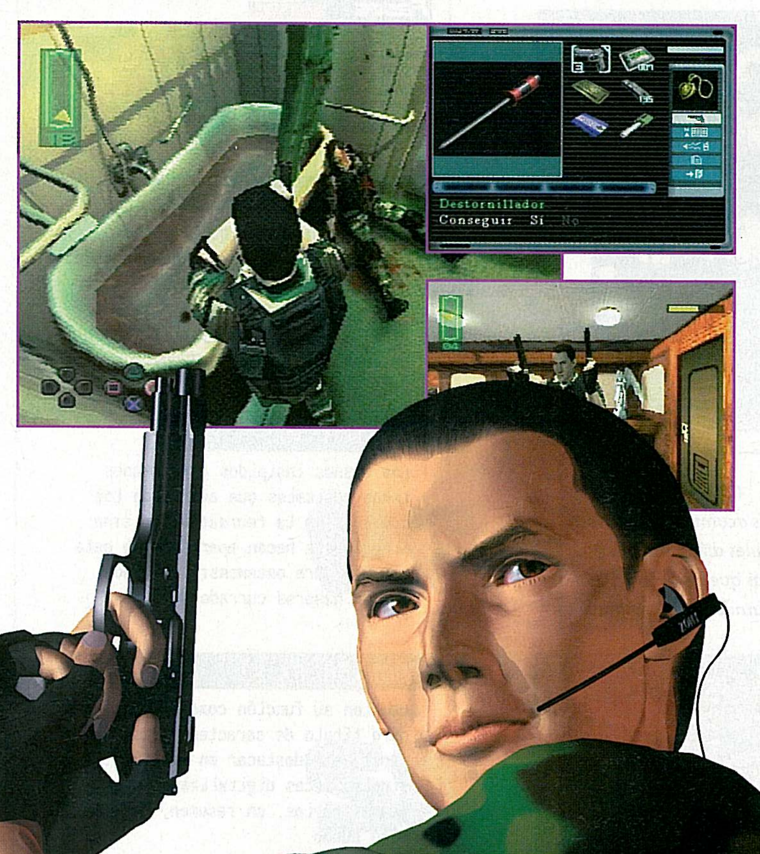


Chase the Express

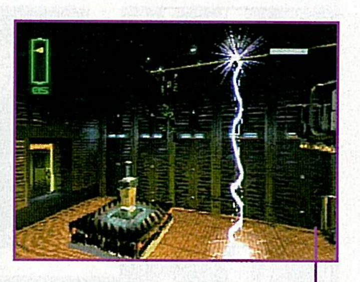
LA MUERTE VIAJ



Con una trama que bien podría haber servido de **guión** a la tercera parte de Speed, la última creación de Sugar & Rockets (creadores de Jumping Flash) es una vertiginosa aventura a bordo de un **tren** de la OTAN tomado por terroristas.







El expreso Siega Azul es una completa caja fuerte sobre raíles protegida por mil trampas y sistemas de seguridad (aunque eso no detuvo a los terroristas).

El hecho de desarrollar toda la acción en el interior (y en algunos momentos en el techo) de los 19 vagones de un tren militar, que avanza imparable a través de 12 naciones europeas, es la principal novedad y atractivo de **Chase The Express**, una aventura muy en la línea de Syphon Filter, donde el jugador deberá cultivar a la vez su gusto por apretar el gatillo como la resolución de diversos puzzles. A la dificultad de avanzar por un tren

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	TYO/S.& ROCKETS

VALORACION

Viniendo de los creadores de los tres Jumping Flash y The Ghost in the Shell, esperaba algo más de Chase the Express. Cierto que el entorno es original (un tren cargado con cabezas nucleares que avanza a toda «mecha» por Europa) y la trama es muy buena, pero muestra algunos defectos inexplicables, como el sistema de control y la constante carga entre vagones.

CHASE THE EXPRESS

AVENTURA 3D/SHOOT´EM-UP

2 CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	19 VAGONES
Continuaciones	NO
Dual Shock	SOLO VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

A SOBRE RAILES









Para avanzar con seguridad por los 19 vagones que componen el tren expreso es preciso recopilar durante la aventura toda una serie de armas y objetos especiales. Desde gafas de visión nocturna y CD ROMs con información secreta, hasta todo tipo de armamento ligero.





Eventos especiales

En **Chase The Express** no todo consiste en recorrer los vagones disparando a diestro y siniestro. También deberás desactivar explosivos, conducir un tren o acabar con helicópteros.



Uno de los mejores momentos del juego llega con la desactivación de tres artefactos explosivos, alicate en mano.



atestado de terroristas hay que añadir además el gran número de misiones a desempeñar antes de que el expreso irrumpa en **París** para detonar su carga nuclear. Los malos retienen al embajador francés y su familia, tienen el control de unos cuantos misiles de largo alcance y, por si fuera poco, las acciones del protagonista tendrán un papel decisivo en el destino final del tren. Una torpeza, un fallo, y el expreso acabará en **Milán**, en lugar de **París**. **Chase The Express** cuenta a su favor con unos gráficos excelentes y la original idea de situar la acción en un tren, pero no es Syphon Filter 2 ni mucho menos. El siste-

GRAFICOS 90

sin duda es lo mejor que tiene este juego. Los personajes están bien animados y el entorno (semejante al QuickTime VR) del tren es excelente. Eso sí, el modelado de las caras en las intros de vídeo es absolutamente infame.

MUSICA 83

A un juego de este tipo le hubiera venido mejor un score de película de acción, en lugar de la tenebrosa melodía tipo Resident Evil que ameniza el 70% del juego. No le pega ni con cola.

SONIDO FX 83

Chase The Express llega con las voces traducidas al castellano. El problema es que algunos personajes poseen un acento ridículo, especialmente el embajador francés, que habla como la mofeta de los Looney Tunes.

JUGABILIDAD 83

en sitios reducidos el control es un verdadero infierno, a lo que no ayuda demasiado el hecho de no permitir utilizar el joystick analógico. El sistema para apuntar a los enemigos tampoco es para tirar cohetes.

GLOBAL



+ La idea de situar la acción dentro de un tren.

− La carga entre vagones. Las caras de las secuencias CGI.

Cruce de destinos

Las acciones del jugador tienen un peso determinante en el destino final del tren de la OTAN. Si, por ejemplo, fallas a la hora de sintetizar el plasma que necesita un soldado herido por los terroristas, éste morirá y variará todo el desarrollo de la historia. En lugar de dirigirse a **Francia**, el expreso acabará desviándose hacia **Italia**.









En algunos momentos de la aventura se hace imprescindible salir a darse una vuelta por el exterior del tren, ya sea en el techo o sobre vagones semidestruidos.





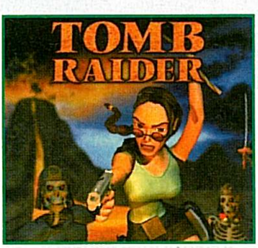
ma de control, aunque mejorado respecto al japonés, deja que desear en ocasiones (no permite jugar con los *joysticks* analógicos) y la carga entre vagones acaba pesando como un ladrillo. Si ya posees los dos Syphon Filter y Metal Gear Solid y buscas algo ligeramente original, **Chase The Express** podría ser lo que buscas para este verano. No es un título perfecto, pero la trama es interesante y te atrapará hasta el final. **NEMESIS**

¡Qué GRANDE eres!

Tomb Raider

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	EIDOS INT.
PROGRAMADOR	CORE DESIGN





Versionar TOMB RAIDER para *GAME BOY COLOR* es, posiblemente, uno de los mayores retos a los que se puede enfrentar un programador. Cómo pasar un juego eminentemente 3D a las limitadas 2D de *GAME BOY* es algo que encierra cierto mérito, más aún cuando el juego en cuestión es uno de los que más copias ha vendido en la historia del videjuego. CORE ha solventado la conversión de una forma muy inteligente. Primero ha creado un *sprite* para Lara de enormes dimensiones (como ella merece), lo que permite observar con detalle cada uno de los movimientos que le han hecho famosa. En *GAME BOY COLOR* podrá ejecutar la nada despreciable cifra de 36, todos ellos con un nivel de detalle excelente. El juego sigue la pauta marcada por el juego original: saltos perfectamente calculados, cantidad de palancas y trampillas, puzzles por resolver y, cómo no, todo tipo de enemigos, aunque siempre con la dificultad que le caracteriza. Una excelente conversión en la que se nota que se ha puesto el máximo interés. J. C. MAYERICK

Los catorce niveles en los que Lara se moverá se sitúan en cinco localizaciones diferentes. Cada lugar cuenta con una apariencia totalmente distinta, y lo que es más importante, cuentan con gran número de detalles con los que conseguir una soberbia ambientación.

VALORACION

No es moneda corriente que, con el éxito de determinado juego en la mano, una compañía se moje a la hora de crear una conversión. Y más aún cuando el sistema destinatario es muy deficiente a nivel técnico. CORE se ha empeñado en crear un gran juego y eso le honra.

TOMB RAIDER

PLATAFORMAS

Megas	32
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	14
Continuaciones	VARIABLES
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (1)

GRAFICOS — 95

Sólo por ver las animaciones de Lara ya merece la pena hacerse con este juego. Los escenarios están repletos de detalles y, lo que es aún más complicado, todo el entorno se mueve con una gran suavidad. Por cierto, o Lara es muy alta o los demás son enanos.

MUSICA — 85

Unicamente suenan durante las secuencias y al comienzo de cada nivel, pero al menos tienen cierta calidad y las melodías resultan pegadizas. Durante el juego, en cambio, el silencio será la nota dominante.

SONIDO FX — 70

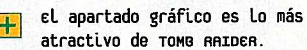
Es el aspecto más flojo de todo el juego. Los efectos de sonido son escasos, pese a que se nota un cierto interés en hacer que éstos, por lo menos, suenen algo diferentes. En cualquier caso no se echa de menos un mayor número de efectos.

JUGABILIDAD — 90

Lo mejor de TOMB RAIDER es que Lara resulta perfectamente reconocible. La aventura, además, sigue las pautas marcadas por la versión original, lo que se ve reforzado con el elevado número de secuencias que se han incluido. Un magnífico juego.

GLOBAL





\+ El apartado gráfico es lo más atractivo de TOMB RAIDER.

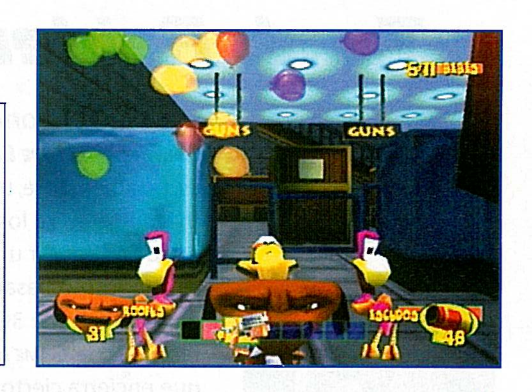
\- Se han pasado mucho con la dificultad. Eso desanima a cualquiera.



Criaturas FEROCES

Fur Fighters

El ***fin*** último de todo proyecto es la jugabilidad. Y a veces ***ocurre*** que nos ***encontramos*** con títulos en los que el esfuerzo de los programadores ***no*** ha sido recompensado con este preciado don.







En un primer momento se puede elegir el personaje que el jugador desea controlar. Al final tampoco resulta decisivo, pues habrá que cambiar constantemente de personaje.

Fur Fighters es uno de esos juegos. Está realmente bien hecho y se ha cuidado mucho todo lo referente a la presentación, pero al final acaba resultando bastante insulso y escasamente divertido. ¿Las razones? Quizá el poco carisma de los personajes protagonistas, quizá la longitud de los mapeados en los que resulta muy difícil buscar los objetivos... No se sabe muy bien, son un conjunto de cosas que no ter-



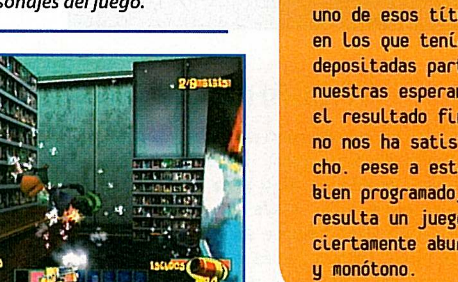
*Al contrario que los «pelas» de **Madrid**, en **Fur Fighters** éstos van a muy poca velocidad, como el resto de los personajes del juego.*

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	ACCLAIM







VALORACION

FUR FIGHTERS era uno de esos títulos en los que teníamos depositadas parte de nuestras esperanzas. El resultado final no nos ha satisfecho. Pese a estar bien programado, resulta un juego ciertamente aburrido y monótono.

FUR FIGHTERS

AVENTURA / SHOOT'EM-UP 3D

GD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	ENERGIA
Niveles	30
Continuaciones	INFINITAS
Vibration pack	SI
Grabar Partida	VMS (3)

minan de resultar lógicas. No es lógico, por ejemplo, que para terminar un simple nivel (de los 30 existentes) haya que estar varias horas buscando en todas y cada una de las esquinas del mapeado. De acuerdo que así la longitud del juego es mucho mayor, pero no es menos cierto que de esta manera el jugador se cansa rápidamente. Además, los personajes que el jugador controla no son un prodigio de la velocidad, por lo que el desarrollo resulta algo lento. Ahora bien, si nos olvidamos de la jugabilidad, todo lo demás muestra un aspecto bien diferente. El motor gráfico, por ejemplo, resulta más o menos convincente, y aunque se echan en falta algunos detalles gráficos como efectos de luz dinámica (por poner un ejemplo), el resultado es ciertamente atractivo. Destaca, ante todo, la enorme distancia con que se crea el entorno 3D. Un ejemplo muy claro se encuentra en el nivel *World Quack Center*, que permite ver desde la última planta todos los edificios, calles y demás elementos que se encuentran en el mapeado. Y lo que es mejor, sin que el motor 3D pierda un ápice de suavidad. Esta suavidad es la que permite que el control del personaje sea realmente fácil. Bueno, la suavidad del entorno y también el acierto de los programadores al utilizar el sistema,

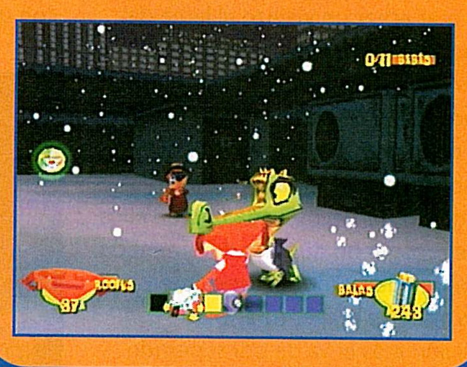
La aventura





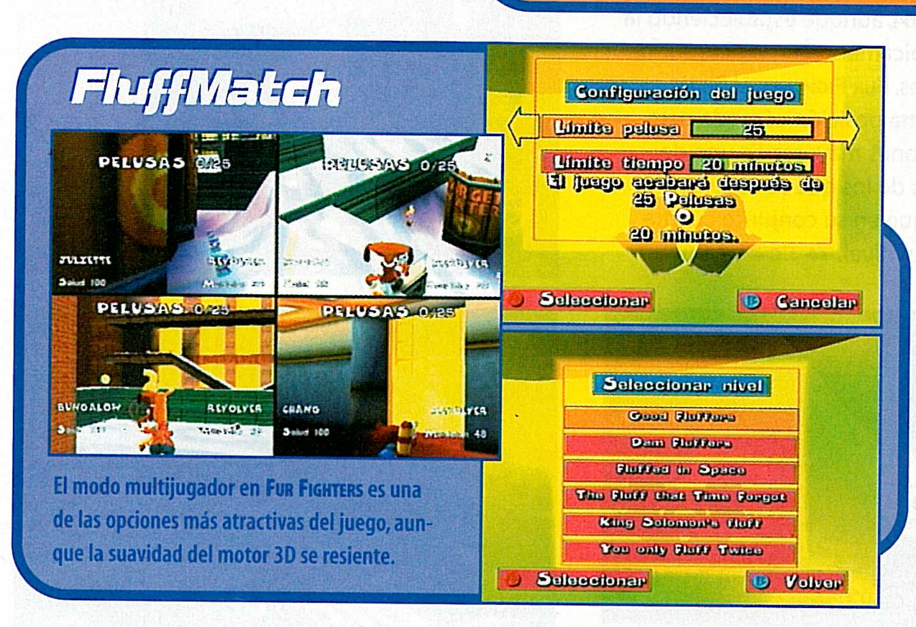






El diálogo con los demás personajes es más una distracción que una acción de utilidad. Los puzzles deberán resolverse a base de tesón y un ojo clínico con el que observar cada mínimo detalle.

FluffMatch



El modo multijugador en Fur Fighters es una de las opciones más atractivas del juego, aunque la suavidad del motor 3D se resiente.



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
87 — es lo mejor de Fur Fighters. el entorno 3D se mueve con mucha suavidad, a pesar de que el campo de visión es más extenso de lo normal. algunos efectos gráficos, como la nieve y la lluvia, están muy bien recreados.	80 — puede que parte del sopor que despierta Fur Fighters en el jugador sea culpa de la banda sonora. melodías demasiado ligeras para ambientar una aventura que, principalmente, invita al jugador a acabar con todo.	82 — el único defecto que se le puede echar en cara al juego es que no tenga voces. estas se reducen a sonidos, por lo que no ha sido necesario realizar ningún tipo de doblaje. los textos, en cambio, sí están en castellano.	75 — lo peor de Fur Fighters lo encontramos en la jugabilidad. el desarrollo del juego es extremadamente lento y la longitud de los niveles, lejos de aumentar el interés, incentivan aún más la impotencia del jugador.	80

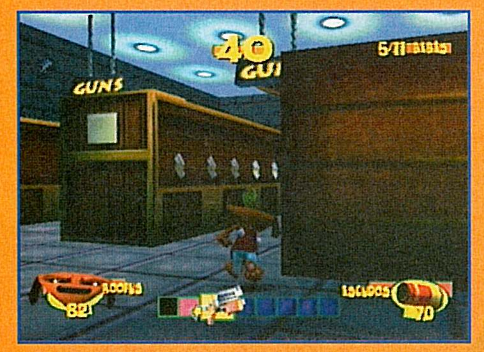


+ La longitud del juego. La variedad de personajes.

− Un juego, por muy bien hecho que esté, no puede dejar de lado la jugabilidad.

De compras



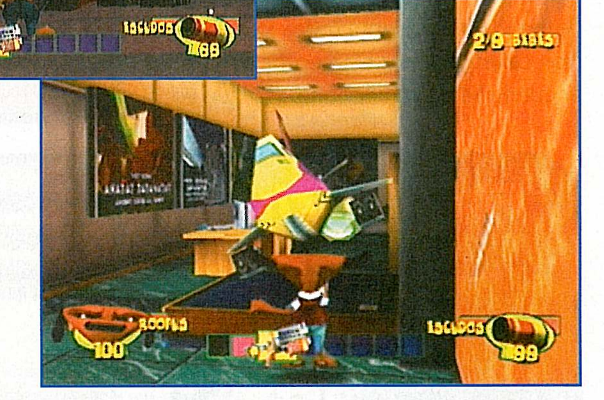


En los lugares más recónditos de FUR FIGHTERS se encuentran las tiendas, en las que los personajes pueden conseguir un buen número de suministros al interesante P.V.P. de cero pesetas. Genial.

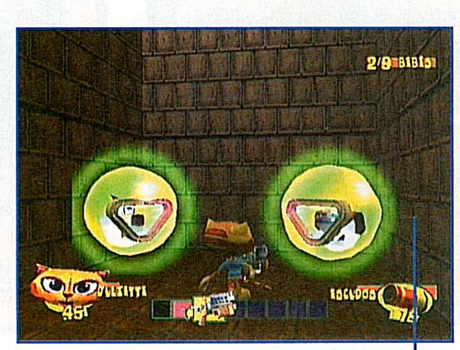
Juegos como éste de la canasta desmerecen el resultado final de FUR FIGHTERS.

heredado de los *PC*, de utilizar el mando analógico para mover el punto de vista y los cursores para avanzar, retroceder y desplazarse hacia los lados. Este pequeño detalle por sí solo habla del buen hacer de sus programadores, lo que no quita para que después se cometan otros fallos bien distintos. En cuanto a los personajes, ¿qué vamos a decir? Tan sólo que desde los GREMLINS de **Joe Dante** no habíamos visto bichos más malos sobre la faz de la tierra (luego hablan de la violencia en los videojuegos). No hay más que echar un vistazo al lema del juego: «los únicos peluches que saben coser a tiros». Sin comentarios. Seis bichos con habilidades muy diferentes que obligan al jugador a saber qué personaje debe utilizar en cada momento. De hecho, cada uno de ellos debe recoger un número determinado de bebés, de su misma especie, en cada nivel de la aventura, lo que complica aún más el ya de por sí pesado desarrollo del juego. Para establecer una similitud con otro juego del mismo estilo, se pude decir que, salvando las diferencias, **FUR FIGHTERS** es como DONKEY KONG 64, aunque estableciendo la similitud únicamente entre el desarrollo de ambos. **FUR FIGHTERS**, al final, queda en una posición cómoda pero sin aspiraciones mayores. Es uno de esos juegos de los que se esperaba más, pero que en su conjunto cuenta con un buen nivel. **J. C. MAYERICK**









Estas esferas permiten cambiar entre los diferentes personajes del juego.

Armas







El arsenal de FUR FIGHTERS se eleva a un total de catorce armas en las que la potencia va aumentando progresivamente. De hecho, las armas de los primeros niveles raramente acaban con los enemigos de un sólo disparo. La única forma es de cerca y en la cabeza.

Los CUATRO fantásticos

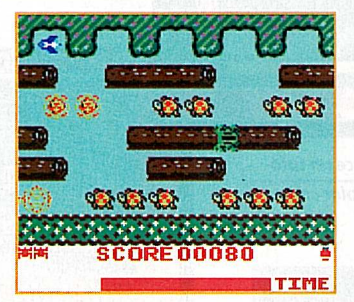
Konami GB Collection Vol. 2

SUPER Information

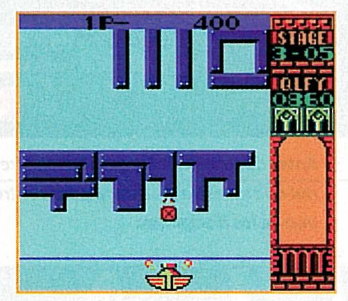
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KONAMI

*Track & Field sólo incorpora cinco de las once pruebas del cartucho original de **GB**. El único consuelo es que han conservado las más divertidas.*

Siete años después, el Parodius de Game Boy sigue sorprendiendo por sus gigantescos jefes y la calidad de sus melodías. Una verdadera obra maestra.



Frogger es la fiel adaptación de la famosa recreativa de 1981, uno de los mayores éxitos de KONAMI.



Block Game es sorprendentemente adictivo, aunque no muy brillante a nivel gráfico y sonoro.

Este segundo recopilatorio de clásicos KONAMI supone una ocasión de oro para adquirir la legendaria conversión de Parodius, no disponible en tiendas desde hace años. Una obra maestra que no debería faltar en la colección de ningún fan del *shoot´em-up*. Block Game es un puzzle poco conocido en occidente (no así en **Japón**, donde fue comercializado hace mucho tiempo), de mecánica simple pero sorprendentemente adictiva. Frogger no necesita presentación, al igual que Track & Field, aunque en este último caso llega en una versión recortada respecto al original (tan sólo cinco pruebas de las once originales). Lo mejor: Parodius. El resto: relleno. **NEMESIS**

VALORACION

La única razón de ser de esta recopilación tiene un nombre: Parodius. Los otros tres juegos no son malos (especialmente Block Game) pero no alcanzan ni por el forro el atractivo o la calidad gráfica y sonora del inmortal shoot´em-up protagonizado por Vic Viper y sus amigos. Y encima Track & Field ha sido capado de una forma escandalosa en su número de pruebas.

KONAMI GB COLLECTION VOL. 2

PUZZLE/ARCADE/DEPORTIVO

Megas	8
Jugadores	1
Juegos incluidos	4
Compatible G. Boy	SI
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	SI

GRAFICOS 84

Parodius es el plato fuerte de la recopilación, y eso se hace extensible a sus gráficos, con grandes jefazos y nulas ralentizaciones. Los de Track & Field no están mal. Block Game y Frogger no son precisamente vistosos.

MUSICA 90

La música del menú no es una maravilla, pero la cosa sube muchísimos enteros gracias a Parodius y sus charangas de temas populares de música clásica. La de Block Game es un asco, al igual que la de Frogger.

SONIDO FX 86

Al igual que en el caso de la música, los mejores efectos de sonido pertenecen a Parodius. Los FX de Frogger y Block Game son para bajar automáticamente el volumen de la consola. Los de Track & Field son mediocres.

JUGABILIDAD 90

La carga adictiva de Parodius y Block Game compensan por sí solos la adquisición de este cartucho. A Track & Field le han quitado demasiadas pruebas pero sigue siendo divertido. Frogger gustará a los fans de la coin-op.

GLOBAL



\+ No tendrás otra oportunidad de conseguir el Parodius de Game Boy.

\- Han capado escandalosamente el número de pruebas de Track&Field.



Espíritu OLIMPICO

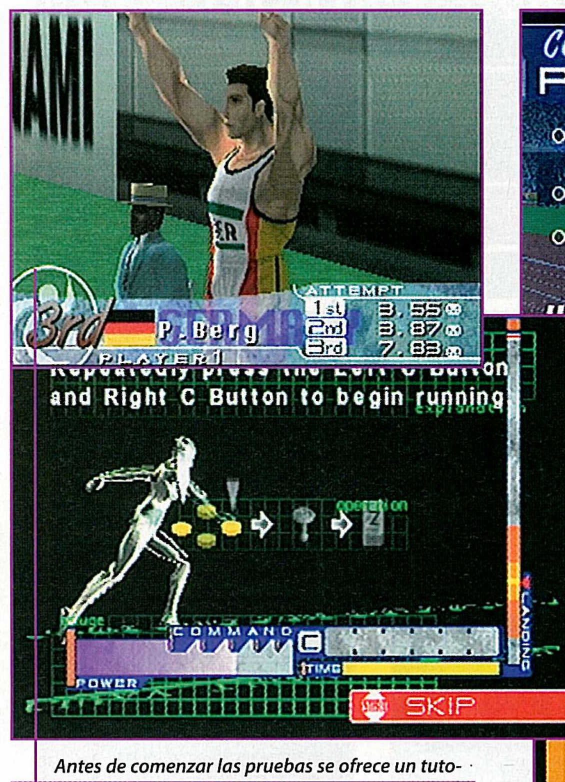
International Track & Field Summer: Games



Una de las clásicas **sagas** en el mundo de las **Olimpiadas** llega hasta Nintendo 64, con 14 **pruebas** capaces de terminar con los mandos mas **duros** y resistentes.

Cada cuatro años las Olimpiadas traen hasta el mundo de los videojuegos distintos títulos basados en diferentes pruebas. Dada la velocidad con la que desaparecen las consolas, es raro que una de ellas llegue a estar en el mercado el suficiente tiempo como para ver juegos de diferentes Olimpiadas. En el caso concreto de ***NINTENDO 64***, es la primera vez que se celebran unos de estos juegos desde que fue creada por NINTENDO. Sin embargo, sí cuentan en su haber con un programa dedicado a las Olimpiadas de invierno (NAGANO WINTER OLYMPICS'98), creado





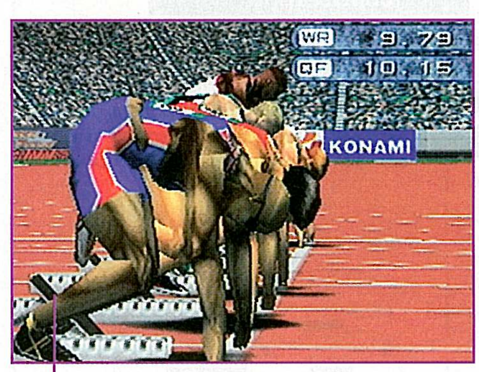
Antes de comenzar las pruebas se ofrece un tutorial que muestra el sistema para controlar cada una de las disciplinas.

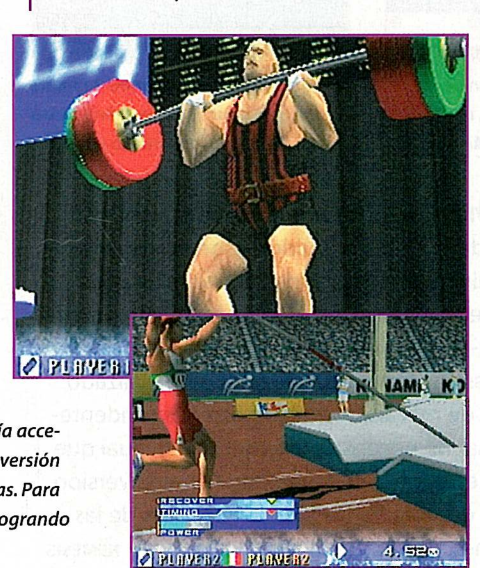


COMPETICIONES *A la posibilidad de elegir la prueba, se une un modo campeonato en el que se incluyen ocho pruebas elegidas al azar. La clasificación obtenida en cada una de ellas otorga una serie de puntos que se van acumulando en la clasificación general.*









*Mientras en TRACK & FIELD 2 para **PLAYSTATION** se podía acceder a todas las pruebas desde un principio, en esta versión sólo están disponibles inicialmente las diez primeras. Para ir accediendo a las cuatro restantes es necesario ir logrando medallas en el modo de pruebas individuales.*

INT. TRACK & FIELD SUMMER

DEPORTIVO

Megas	96
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	2
Expansion Pak	SI
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCEO

por KONAMI. La citada compañía es también la creadora de la nueva versión de TRACK & FIELD, con la que continúa una de las sagas con más solera dentro del mundo de los videojuegos. Así, tras pasar por consolas tan dispares como ***GAME BOY***, ***PLAYSTATION*** o ***NES***, llega hasta los 64 *bits* de NINTENDO con el mismo espíritu que ha caracterizado las anteriores entregas. De esta forma se incluyen catorce pruebas diferentes en las que las ocho pruebas de atletismo tienen el mayor protagonismo, aunque también se incluyen dos pruebas de gimnasia deportiva y de natación, así como una de tiro y otra de halterofilia. El control varía de entre las distintas pruebas, pudiendo ir desde la simple pulsación de dos botones al mayor ritmo posible (sistema conocido como

Natación

Se incluyen dos pruebas, los cien metros libres (en los que sólo hay que preocuparse de la velocidad) y los cien metros braza (en los que hay que tener en cuenta el ritmo de los cursores que aparecen en pantalla).

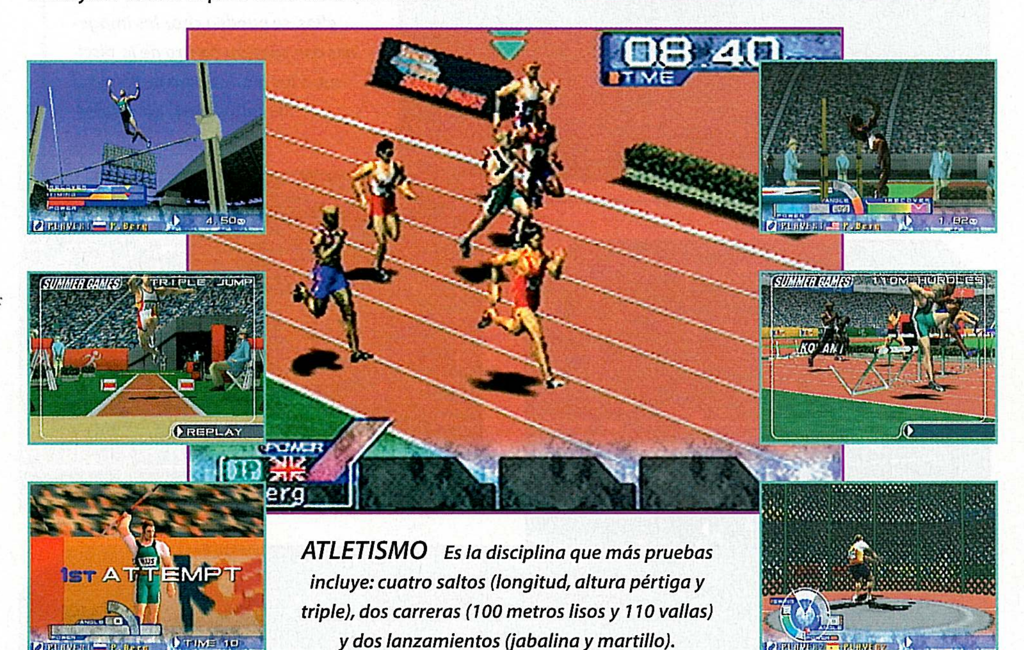






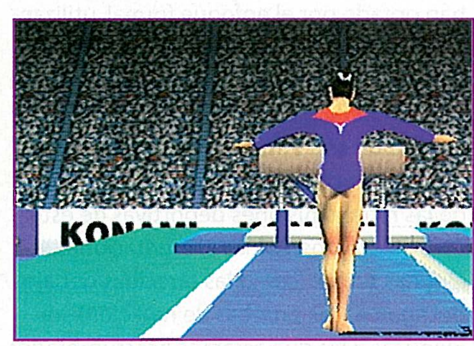
VALORACION

Todo el espíritu de los programas dedicados a juegos olímpicos es recogido con el sello de calidad de KONAMI. La variedad en el sistema de control y lo poco habitual que son este tipo de juegos dentro del catálogo de NINTENDO 64, mejoran considerablemente su valoración.

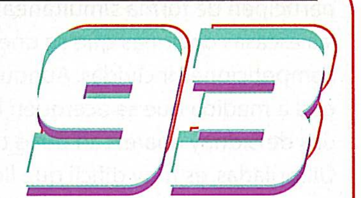


ATLETISMO *Es la disciplina que más pruebas incluye: cuatro saltos (longitud, altura pértiga y triple), dos carreras (100 metros lisos y 110 vallas) y dos lanzamientos (jabalina y martillo).*

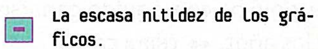




GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
92 Los gráficos están basados en polígonos que, aunque tienen un magnífico movimiento, no ofrecen demasiada nitidez. La impresionante reproducción de las retransmisiones televisivas es todo un espectáculo visual.	85 Los menús y la intro son el escenario natural de las músicas. Su aportación no es demasiado llamativa, aunque cumplen sin problemas su labor en un tipo de juegos que no deja muchas oportunidades para lucirse.	93 El estilo televisivo tiene reflejo en apartado de los efectos de sonido, tal y como se desprende de la presentación y los comentarios incluidos durante las pruebas. Los gritos de ánimo del público también están presentes.	94 A diferencia de otros programas de este tipo, ofrece bastante variedad en el control de las diferentes pruebas. Para lograr un perfecto dominio es necesario unir velocidad y coordinación.	93



+ La variedad en el sistema de control de cada prueba.

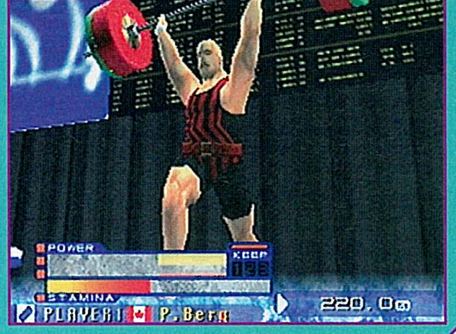


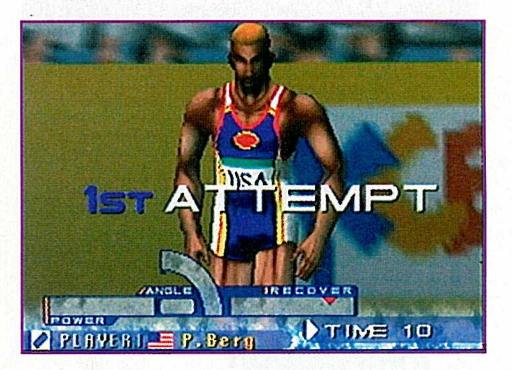
− La escasa nitidez de los gráficos.

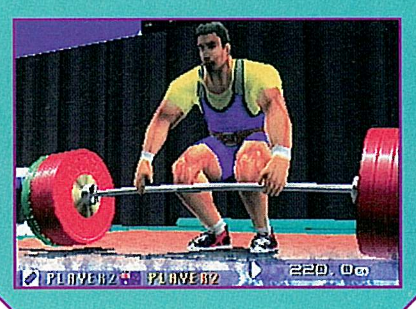
Halterofilia

El levantamiento de pesos es la prueba más complicada. A la coordinación hay que unir una rapidez de movimientos casi imposible de lograr.





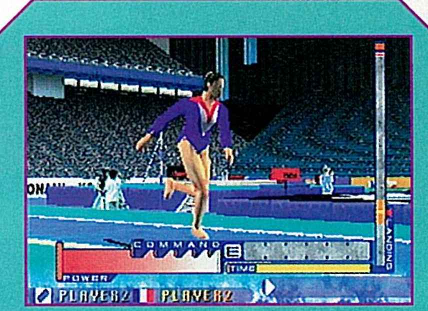






Durante todo el juego se aprecian detalles que recuerdan a las retransmisiones televisivas. Entre ellas, se pueden citar las imágenes con cámara dentro de la piscina, o los planos para observar si los saltos son o no válidos.

«rompe mandos»), hasta tener que seguir el orden de los comandos marcados por la consola. El sistema de control es recogido por un breve tutorial ofrecido antes de empezar cada prueba, lo que ayuda a que el juego enganche desde un primer momento. Gráficamente los programadores han optado por el enfoque formal, utilizando atletas con unas proporciones convencionales. Los gráficos poligonales no tienen un gran detalle en su definición, aunque su animación es tremendamente suave. Además, se ofrece una perfecta reproducción de las retransmisiones deportivas de este tipo de eventos. Así, las presentaciones, algunas tomas (como las ofrecidas debajo del agua en las pruebas de natación) son idénticas a las que estamos acostumbrados a ver a través de la pequeña pantalla. La posibilidad de que hasta cuatro jugadores participen de forma simultánea es una de las escasas opciones que se unen a las dos competiciones incluidas. Aunque es posible que a medida que se acerquen las Olimpiadas de Sidney aparezcan otros títulos de Olimpiadas, es muy difícil que lleguen a superar la calidad de esta versión de la incombustible saga de KONAMI, que tanto prestigio ha conseguido ganarse a lo largo de los años. **CHIP & CE**





Gimnasia

Dentro de esta modalidad se incluyen las pruebas de barra fija masculina y de potro de saltos femenino. En ambas, para lograr una buena puntuación, es necesario repetir una serie de comandos marcados por la consola.





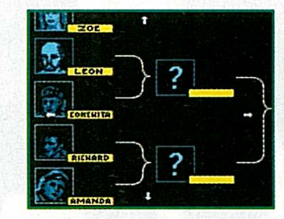
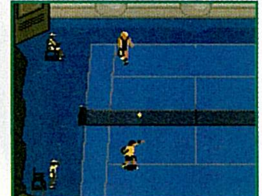
All Star Tennis 2000

FUERA (pero por poco)

UBI SOFT sigue con su **ofensiva** sobre Game Boy Color, ahora con un simulador **deportivo** con muy buena pinta.

SUPER Información

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	UBI SOFT.
PROGRAMADOR	SMART DOG



El modo de dobles es realmente curioso. El segundo jugador de cada equipo permanece completamente estático. Al menos se tomará la molestia de golpear la pelota cuando ésta pase cerca de él.

Es una pena porque lo único que le ha faltado a este **ALL STAR TENNIS 2000** es ser jugable, que no es poco. Gráficamente llama la atención, e incluso los tenistas muestran un aspecto serio, como si se tratase de un simulador en condiciones. La cosa cambia cuando la bola se pone en movimiento. O no se ha invertido mucho tiempo en pulir la jugabilidad o los fondos han ocupado toda la memoria gráfica disponible, ya que las animaciones de los tenistas son realmente pobres. El repertorio de golpes es igual de escaso. Dirigir la pelota de un lado a otro es una tarea casi imposible, mientras que el saque se limita a un simple toque de botón. Nada de controlar la fuerza. Nada de controlar el lugar al que se quiere lanzar. La gran cantidad de modos de juego no mejoran el resultado final. El modo *Bomb Tennis*, en el que se coloca una mina a cada bote de la pelota, es una pequeña tontería que tampoco tiene sentido en un juego como éste. Un lunar en la excelente trayectoria de UBI SOFT sobre ***GAME BOY COLOR***. J. C. MAYERICK



VALORACION

Teniendo en cuenta que un juego entra por los ojos, All star tennis 2000 puede que consiga un buen número de compradores. No hay que engañarse, puesto que la jugabilidad no logra, ni por asomo, las cotas de diversión de clásicos como Mario tennis o el inmejorable Top Ranking tennis. Una verdadera lástima, porque creemos que no habría costado tanto conseguir tal meta.

ALL STAR TENNIS 2000

DEPORTIVO

Megas	8
Jugadores	1-2
Tenistas	12
Pistas	8
Modos de Juego	5
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (4)

GRAFICOS 75

El magnífico detalle que muestra cada uno de los fondos contrasta con las precarias animaciones de los jugadores. Esto acaba afectando a la jugabilidad de un simulador que podría haber conseguido mucho más.

MUSICA 65

Quitando la melodía que suena mientras se muestra la pantalla de presentación, no existe música alguna que ambiente el resto del juego. La mentada melodía, además, tampoco es nada del otro mundo.

SONIDO FX 75

All star tennis 2000 cuenta con algunos efectos de sonido muy curiosos, como la digitalización de los aplausos tras cada punto. El problema es que hay que esperar a que termine el efecto para comenzar el siguiente punto.

JUGABILIDAD 65

All star Tennis 2000 no resulta divertido en ningún caso. La escasez de movimientos y el escaso control que se ejerce sobre el movimiento de la bola, convierten a este simulador en un simple intercambio de golpes.

GLOBAL 69

+ Las diferentes pistas están representadas con mucho detalle.

- La jugabilidad es realmente escasa. Algunos fallos gráficos.

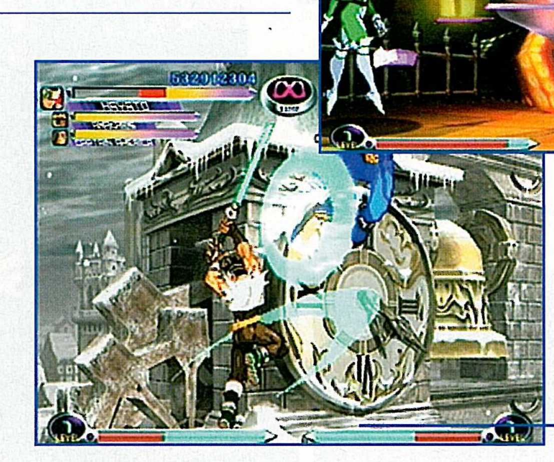


Qué nivel MARVEL

Marvel Vs. Capcom 2

X-Men Vs Street Fighter y sus sucesivas partes no aportaron **nada** interesante. Tras un comienzo algo **decepcionante** para los amantes de los beat´em-up, Capcom ha conseguido con Marvel Vs Capcom 2 lo que **todos** estábamos esperando.

Cuándo ya muchos empezábamos a pensar que la saga que empezó con X-Men Vs Street Fighter jamás iba a aportar nada interesante al mundo de los *beat´em- up*, CAPCOM nos vuelve a sorprender gratamente obsequiándonos con el que es, sin ninguna duda, uno de los mejores juegos en su género para consola. Son muchos los cambios que presenta **Marvel Vs Capcom 2** con respecto a las anteriores entregas. El sistema de juego ha variado ostensiblemente, pasando de utilizar seis botones a emplear únicamente cuatro suprimiendo, en principio, los golpes medios que sólo se podrán utilizar al realizar *combos*. Otro cambio importante sufrido en esta última entrega ha sido la selección de los personajes, que ha pasado de los ya clásicos dos luchadores, a un novedoso sistema de tres contendientes. La selección de personaje trae consigo una nueva sorpresa, ya que tendremos que seleccionar el tipo de ayuda, entre tres posibles, que dependerá del personaje selec-



Aquí podemos ver como Hayato, que hace su primera aparición en ***Marvel Vs Capcom 2****, intenta golpear a su oponente como si fuera el patán de* ***Mario Love****.*



SUPER Information

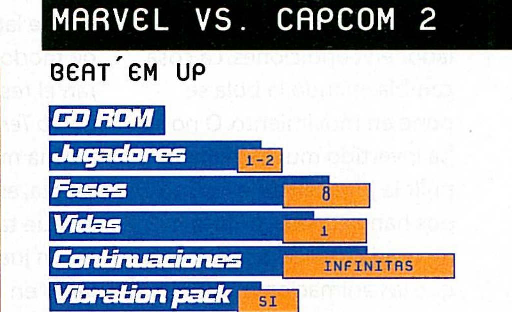
FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN
PROGRAMADOR	CAPCOM

VALORACION

Por fin CAPCOM ha acertado con esta saga y nos presenta un auténtico juegazo que hará las delicias de aquellos que disfrutan con los beat´em-up. De nuevo la compañía japonesa ha vuelto ha demostrar por qué es la auténtica reina de los beat´em-up con MARVEL VS CAPCOM 2.

MARVEL VS. CAPCOM 2

BEAT´EM UP



GD ROM	
Jugadores	1-2
Fases	8
Vidas	1
Continuaciones	INFINITAS
Vibration pack	SI
Grabar Partida	VM









Parece que hay algo que no ha cambiado, y eso es la inclusión de un jefe final inmenso al que no se le pueden hacer *combos* y que tiene varias transformaciones.

cionado y que podrá ser desde curar a tu luchador hasta lanzar una magia o agarrar a tu oponente. Los gráficos y sobre todo la animación de los personajes han sido muy mejorados, algo que notaremos desde la primera partida. Pero uno de los aspectos más importantes es la cantidad de personajes que podremos seleccionar, un total de 56, y que alargarán la vida de este juego de forma considerable, sobre todo teniendo en cuenta que se deberán ir consiguiendo a medida que vayamos obteniendo puntos. Luego los utilizaremos en una opción llamada *Secret Factor*, en la que también obtendremos nuevos escenarios. Estas y otras muchas razones hacen de **Marvel Vs Capcom 2** uno de los mejores *beat´em-up* del momento. **MARIO AMOR**

56 personajes

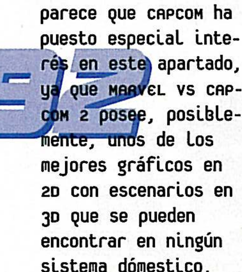






56 personajes, un elenco de luchadores sin precedentes que hacen que **Marvel Vs Capcom 2** sea algo más que un simple *beat´em-up*.

GRAFICOS



parece que CAPCOM ha puesto especial interés en este apartado, ya que MARVEL VS CAPCOM 2 posee, posiblemente, unos de los mejores gráficos en 2D con escenarios en 3D que se pueden encontrar en ningún sistema doméstico.

MUSICA 93

la musica es uno de los aspectos que más destacan, ya que MARVEL VS CAPCOM 2 cuenta con una atractiva banda sonora, al más puro estilo «funky», aunque después de varias partidas pueda resultar algo monótona y repetitiva.

SONIDO FX 90

al igual que en todas las demás creaciones de CAPCOM desde SUPER STREET FIGHTER 2, MARVEL VS CAPCOM 2 posee unos magníficos efectos sonoros que cobran una especial importancia gracias al efecto envolvente Q-SOUND.

JUGABILIDAD 93

la jugabilidad de MARVEL VS CAPCOM 2 es claramente superior a la de las anteriores entregas, con la inclusión de más combos y mucho más sencillos de realizar, pese a que en ocasiones la CPU te llega a desquiciar.

GLOBAL

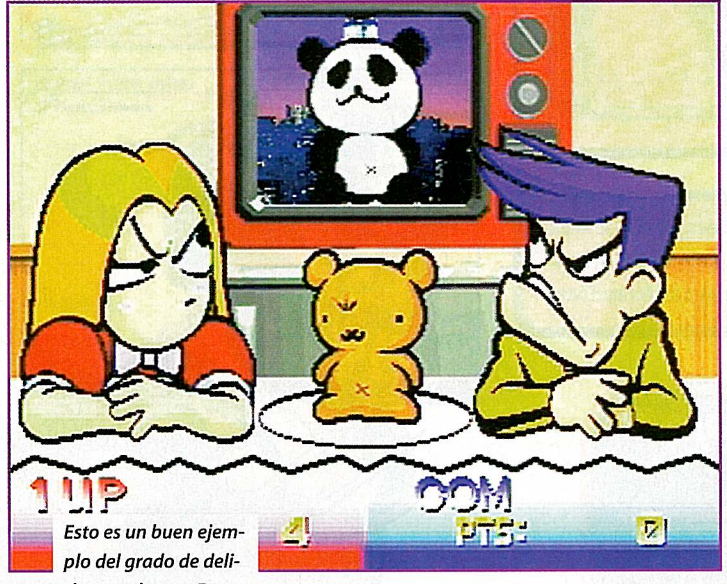


+ la enorme cantidad de personajes seleccionables.
- es una lástima que sólo los jugadores nipones puedan disfrutar del modo VS ON-LINE.

Juegos REUNIDOS Konami

Bishi Bashi Special

En la mejor **tradición** Puzzle & Action, Bishi Bashi Special reune 94 **minijuegos** en los que la jugabilidad y el **humor** son el denominador **común**. Si buscabas algo para **desvariar** con los amigos, aquí lo tienes.



*Esto es un buen ejemplo del grado de delirio que alcanza **Bishi Bashi**. Con el joystick analógico debes ir negando o asintiendo ante la aparición de los objetos.*

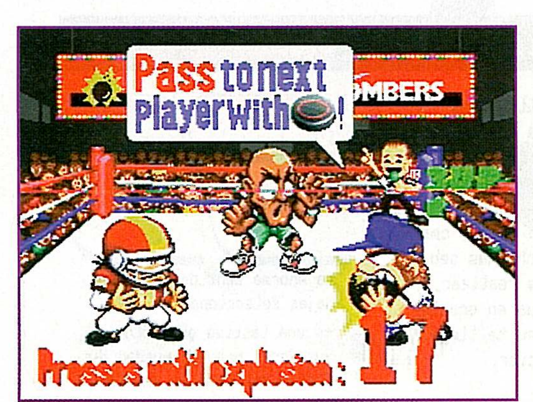


SUPER Information	
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCE SAPPORO

Como ya sucediera** no* hace mucho con Capcom Generation, ésta es otra de esas raras ocasiones en las que ser europeo incluso llega a ser una ventaja. Gracias a una acertada jugada de KONAMI, los usuarios del viejo continente no sólo tenemos la oportunidad de jugar con las dos primeras entregas de Bishi Bashi (en **Estados Unidos** aún suspiran por ellas), sino que ambas se han condensado en un único disco compacto, bautizado como **Bishi Bashi Special**. Un sólo título que aglutina nada menos que la adaptación a ***PSX de cinco recreativas de KONAMI (Bishibashi Champ, Super Bishibashi Champ, Handle Champ, Hyper Bishibashi



*BB **Special** se divide a su vez en dos juegos: Super Bishi Bashi e Hyper Bishi Bashi. El primero tiene la particularidad de permitir tres jugadores a la vez vía Multitap.*



VALORACION

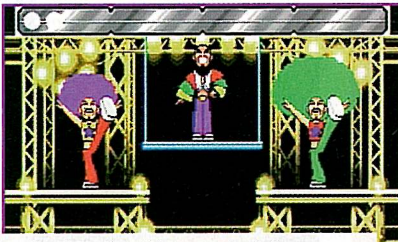
● coincidiendo con la aparición de la tercera parte (B. BASHI STEP CHAMP, que permite jugar con la alfombra incluida en DANCE! DANCE! REVOLUTION), las dos primeras entregas de BISHI BASHI nos llegan fusionadas en un único título, absolutamente imprescindible para todos aquellos que disfrutaron en los recreativos con la saga PUZZLE & ACTION de SEGA o los POINT BLANK de NAMCO. eso sí, el juego no muestra todo su potencial hasta que llegan a participar dos o más jugadores.

BISHI BASHI SPECIAL

MINIJUEGOS VARIADOS

CD ROM	
Jugadores	1-8
Pruebas	94
Modos de juego	3
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	NO

CHAMP y GACHAGACHAMP). 94 minijuegos repletos de humor que desafiarán los reflejos físicos y mentales de hasta ocho jugadores, a través de sus diferentes modos de juego, todos ellos encaminados a explotar al máximo la competitivad de los participantes. Como en POINT BLANK, cuanta más gente participe en **BISHI BASHI** mayor será la diversión, aunque con sólo dos jugadores ya se puede disfrutar plenamente de la carga adictiva y la comicidad de unas pruebas totalmente aberrantes, que incluyen desde el exterminio de cucarachas, hasta una peculiar adaptación del «escondite inglés» en un campo de prisioneros. Las pruebas, que abarcan todos los géneros, llegan a homenajear en algunos casos ***COIN-OP*** clásicas (como PONG o ARKANOID) y recientes éxitos recreativos de la propia KONAMI (GUITAR FREAKS y DANCE! DANCE! REVOLUTION). Este espíritu burlesco queda también patente en sus gráficos, que muestran seres y decorados a cual más grotesco. Por una vez que una recopilación de minijuegos llega a **España** no es cuestión de desaprovechar la ocasión. **BISHI BASHI SPECIAL** no ofrece unos gráficos espectaculares, pero te garantizará horas de risas compartidas con amigos. **NEMESIS**



*En la prueba de arriba debes seguir el ritmo impuesto por el coreógrafo del ballet Zoom. Con cada acierto te irá creciendo el pelo. **THE SCOPE** lleva horas intentando hacer lo mismo sin éxito.*



HYPER BISHI BASHI incluye entre sus pruebas una parodia del celebre GUITAR FREAKS también creado por la propia KONAMI.

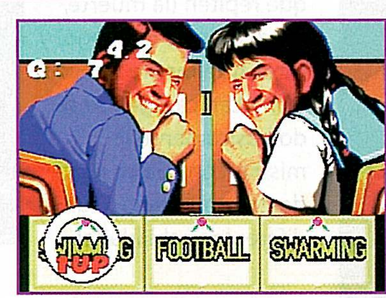


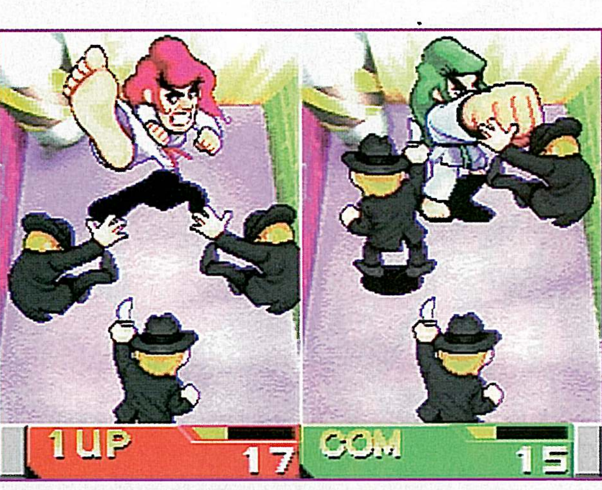
En caso de empatar en alguno de los juegos, la victoria se decide mediante un duelo de fuerza entre ambos jugadores. El que machaque más rápido los botones gana.





*La prueba de la izquierda requiere de tu pericia a la hora de marcar un teléfono. Si te equivocas llamarás a **THE SCOPE**.*





GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD
84	89	90	92
De acuerdo. No son los gráficos más explosivos que se han visto en PLAYSTATION, pero cumplen perfectamente con su cometido de hacer reir al jugador, sobre todo al ver las caras de algunos personajes y el aspecto de los horteras escenarios.	Como los gráficos, la música de BISHI BASHI SPECIAL está encaminada a hacer reir al jugador, y es diferente dependiendo del tipo de prueba. Al igual que en POINT BLANK, una melodía machacona resalta sobre el resto de músicas.	Las voces japonesas eran bastante más graciosas, pero KONAMI ha hecho una labor intachable a la hora de adaptarlas a occidente. La palabra «Attention» (que aparece antes de cada prueba) os machacará el cerebro durante meses.	No es que con un único jugador el juego deje de hacer gracia, pero BISHI BASHI SPECIAL esta pensado para varios jugadores, y es con esa participación cuando hace patente toda sus cualidades. Con pocos juegos te lo pasarás mejor.

GLOBAL



+ La idea de condensar los dos BISHI BASHI en uno sólo.

- El primer BISHI BASHI es algo aburrido con un único jugador.

EL CLASICO RE

Un **entorno** tridimensional y final bosses es lo único que ha necesitado Midway para devolver al primer **plano** a una recreativa **mítica** de los años 80.



FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN INT/MIDWAY
PROGRAMADOR	MIDWAY



Como en el clásico del 85, los jugadores pueden recopilar pociones para activarlas cuando quieran. El mago es el más efectivo a la hora de utilizarlas.

El guerrero, la valkiria, el mago y el arquero unen de nuevo sus fuerzas para protagonizar la actualización de aquella inmortal recreativa de 1985. De las entrañables 2D hemos pasado quince años después a gigantescos mapeados tridimensionales, con plantas en diferentes alturas, jefazos finales, enemigos que repiten (la muerte, los demonios de fuego) y otros totalmente nuevos. La mecánica sigue siendo basicamente la misma, con cuatro jugadores combinando sus diferentes habilidades





VALORACION

el clásico de ATARI ha envejecido estupendamente, como se puede apreciar en esta actualización 3D que sigue teniendo como principal baza la participación simultánea de cuatro jugadores. Y sobre todo continúa siendo igual de divertida que aquella entrega de 1985.

GAUNTLET LEGENDS

ARCADE

GD ROM	
Jugadores	1-4
Fases	41 (10 MUNDOS)
Vidas	1
Continuaciones	NO
Vibration pack	SI
Grabar Partida	VM

…INVENTADO

para conseguir oro, comida y llaves con las que acceder a nuevas fases. Los nuevos tiempos han traído elementos nuevos, como los niveles de experiencia (herencia del *RPG*) y algún que otro puzzle, pero **Gauntlet Legends** sigue siendo básicamente el juego que todos amamos en los 80 (y seguimos adorando) pero con los sensacionales gráficos que se esperan de ***Dreamcast***. Los usuarios SEGA además cuentan con la ventaja de que esta versión ***DC*** incorpora todos los extras de Dark Legacy (la reciente secuela recreativa de **Gauntlet Legends**) incluyendo los cuatro nuevos personajes (Enano, Caballero, Hechicera y Bufón). **Gauntlet Legends** es un *arcade* sin concesiones, como los de antes. Ideal para reunir a cuatro amigotes y echar horas y horas destripando *trolls* y liberando hechizos a través de sus 41 fases, sin parar ni siquiera para dormir. **NEMESIS**



*Abajo podéis ver a dos de los personajes de Dark Legacy incluidos en la versión **DC** de Legends: el enano y el bufón.*

4 Jugadores





A diferencia de la entrega *PlayStation*, la versión *Dreamcast* permite la participación simultánea de cuatro jugadores, como la recreativa.





GRAFICOS 92

esta adaptación Dreamcast es idéntica al pixel a la recreativa original (tampoco era muy difícil, ya que no era prácticamente más que un PC con una placa aceleradora). el uso del color es sencillamente insuperable.

MUSICA 92

pese a quedar eclipsada bajo los constantes efectos de sonido, la música es uno de los mayores logros de Gauntlet Legends. un score épico perfecto para ambientar una aventura de fantasía medieval como ésta.

SONIDO FX 93

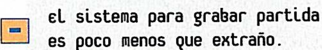
si Gauntlet ha tenido una seña de identidad, al margen de sus cuatro protagonistas, esa es sin duda la voz que describe en plena partida las virtudes de cada nuevo item o poción encontrada. Legends no es una excepción.

JUGABILIDAD 91

La única pega a un título tan jugable y adictivo viene dada por la imposibilidad de que otro jugador entre en la partida salvo entre fase y fase. por lo demás, Legends no desmerece a la memoria de su predecesor.

GLOBAL





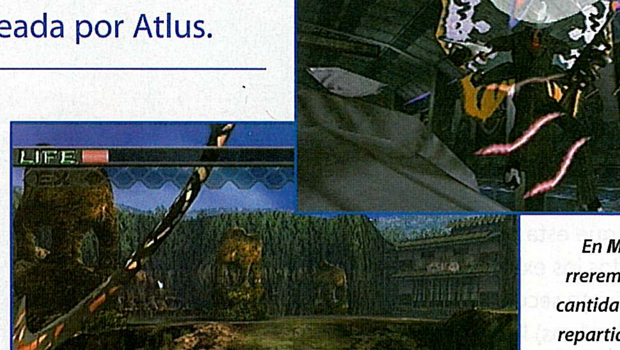
\+ Los FX. Tan divertidos como en el Gauntlet de 1985.

\- el sistema para grabar partida es poco menos que extraño.

Viaje al fondo de LA MENTE

Maken X

Juegos como Half-Life o Quake III preparan su ***inminente*** lanzamiento en Dreamcast tras su ***glorioso*** paso por PC, pero el ***primer*** título con perspectiva subjetiva para los 128 bits de Sega no se trata de ninguna ***conversión***, sino de una impresionante y original ***aventura*** creada por Atlus.



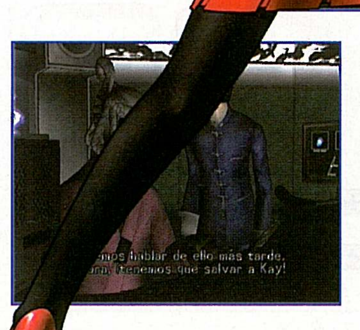


En **Maken X** recorreremos una gran cantidad de lugares repartidos por todo el mundo, desde la selva amazónica hasta el mismísimo metro de **Londres**.

Hace más de un año que **Maken X** apareció ante mí por primera vez en versión japonesa. En el título de ATLUS todo era perfecto, pero le faltaba algo... Ese algo no era ni más ni menos que su ilegible argumento, que en esta versión *PAL* aparece completamente traducido al castellano. Todos los que conocéis la serie *Megami Tensei* de ATLUS (Persona, Soul Hackers...) sabéis hasta dónde suelen llegar sus argumentos. **Maken X** no es una excepción, y además de poseer un apartado gráfico de auténtico lujo goza de una trama digna de la más trepidante película de ciencia ficción. Como se puede apreciar por las pantallas, **Maken X** hace gala de un sistema de juego que se asemeja a títulos como Quake o Half-Life, aunque sustituye el uso de armas de fuego por el de armas blancas como espadas, porras eléctricas o abanicos con filo. El hecho de no tener la posibilidad de eliminar a nuestros enemigos a distancia nos obligará a



Kay, la protagonista de Maken X, yace en coma tras los primeros escenarios del juego. Uno de nuestros objetivos como Deus Ex Machina (Maken) es descubrir la manera de revivirla.





SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	ATLUS/R&D 1

VALORACION

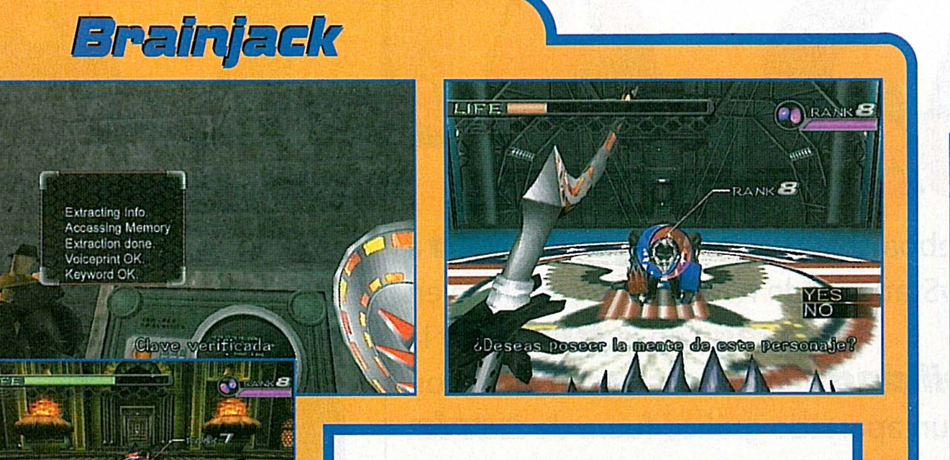
Tras más de un año desde la aparición de Maken X en Japón, uno de mis deseos se han cumplido. Una de las mejores aventuras a las que podáis jugar nunca ha hecho aparición en nuestro país perfectamente traducida al español. No dejéis pasar la oportunidad de jugarla.

MAKEN X

AVENTURA 3D

GD ROM	
Jugadores	1
Escenarios	17
Vidas	1
Continuaciones	INFINITAS
Vibration pack	SI
Grabar Partida	VM

Brainjack



A través de esta acción podremos penetrar en la mente de otros personajes para aprovecharnos de su cuerpo, habilidades físicas y su memoria para atravesar ciertas zonas.

Tal y como predecimos con la salida de ***Maken X*** *en* ***Japón****, toda la iconografía nazi del juego ha sido sustituida por símbolos Kanji. En la pantalla de abajo, un escenario repleto de Kanji, que en la versión japonesa eran símbolos nazis.*





Final Bosses





Aunque Maken X no es precisamente un shoot'em-up, también tendremos que enfrentarnos a poderosos jefes de final de fase.

controlar a la perfección a nuestro personaje, el cual podrá esquivar hacia los lados del oponente e incluso saltar sobre él para propinar un golpe mortal. En **Maken X** no tendremos la posibilidad de cambiar de arma, sino de personaje a través del *brainjack*, lo cual nos permitirá utilizar su cuerpo y sus armas y golpes especiales para eliminar a los enemigos y su memoria para acceder a lugares a los que sólo él podría. Como colofón, **Maken X** estrena un subgénero basado en el *shoot'em-up* en primera persona con un *engine* gráfico realmente impresionante, con detalladas texturas, gigantescos mapeados, personajes perfectamente modelados y una suavidad de movimiento digna de la más avanzada tarjeta aceleradora 3D para ***PC*** (bueno, casi). Pocos títulos pueden presumir de tener la calidad jugable y visual de **Maken X.** **DOC**





GRAFICOS 92

el engine gráfico es comparable al de títulos como QUAKE o HALF-LIFE, aunque en DREAMCAST se mueve cien veces mejor que en un PC, a cambio, claro está, de mostrar todo a una resolución de 640 x 480 pixels.

MUSICA 89

La banda sonora está formada por diversos temas de estilo JUNGLE con leves toques de banda sonora de película de suspense. unida al impresionante entorno gráfico, nos veremos inmersos en una atmósfera digna de un film.

SONIDO FX 88

aunque la traducción al castellano de todos los textos del juego es perfecta, es una lástima que las voces de los personajes se hayan mantenido idénticas a las de la versión americana del juego, aunque no son del todo malas.

JUGABILIDAD 92

retorcer el género de los SHOOT'EM-UP subjetivos hasta convertir a MAKEN X en una magnífica aventura es toda una proeza. el hecho de no utilizar armas de fuego resulta extraño al principio, pero es un gran acierto.

GLOBAL



+ el BRAINJACK, el engine 3D y el impresionante argumento.
- acabarnos el juego no nos llevará más de 15 horas. MAKEN X es corto, pero muy intenso.

Tony Hawk's Skateboarding

MAS ALLA de los 720°

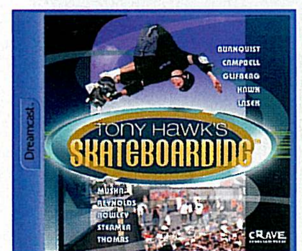
El título de Skateboard que ya ha *enganchado* a usuarios de PlayStation y de Nintendo 64, aparece en Dreamcast con la *fuerza* y la *jugabilidad* que lo caracterizan, pero con un apartado gráfico fuera de *serie*.



En fases como la que tenéis a la izquierda tendremos que realizar proezas que muy pocos profesionales del skate se atreverían a hacer. En la captura, Jamie Thomas «grinda» una barra a más de 20 m del suelo.

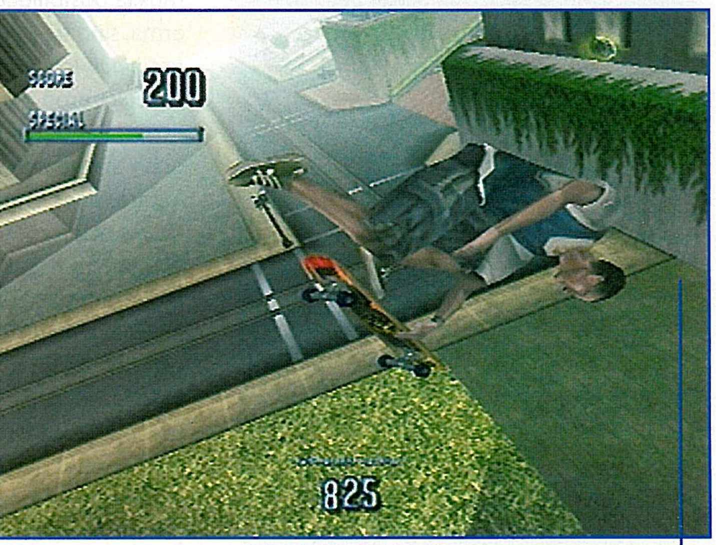
***Tras su paso por* PLAYSTATION *y* NINTENDO 64, Tony Hawk** «grinda» hasta los 128 *bits* de SEGA para convertirse en el mejor juego de *skate* de todos los tiempos. Esta es sin duda la versión más impresionante de las tres, ya que además de poseer esa jugabilidad inigualable, esa libertad de movimientos y esa extraña esencia que nos hace pegarnos al mando durante horas y que sólo unos pocos títulos poseen, la versión *DREAMCAST* hace gala un apartado gráfico sobresaliente, que nos hará creer que estamos allí, con una tabla bajo nuestros pies y realizando todo tipo de *flips*, *grabs*, *grinds* y demás trucos. La resolución gráfica ha aumentado hasta los 640x480 *pixels* y todos los gráficos del juegos han sido rediseñados y se han utilizado unas texturas que doblan en calidad y detalle a las de *PLAYSTATION* o *NINTENDO 64*. Uno de los detalles que más llama la atención es la sombra proyectada por los personajes sobre el asfalto, la cual modificará su tamaño







FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	NEVERSOFT/TREYARCH



La mejor forma de apreciar la calidad gráfica de TONY HAWK'S SKATEBOARDING es en un plano corto como el que veis en la pantalla.



TONY HAWK SKATEBOARDING

DEPORTIVO

GD-ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Escenarios	9
Vibration pack	NO
Continuaciones	INFINITAS
Grabar Partida	VM





Movimientos

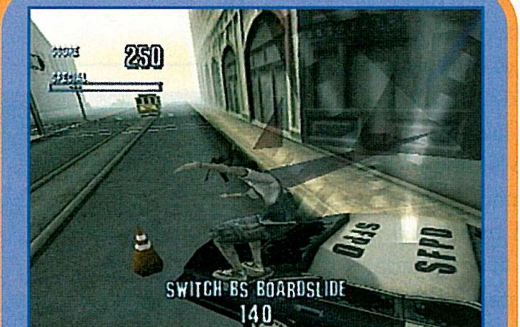






La característica más importante de TONY HAWK'S SKATEBOARDING es la gran cantidad de movimientos que poseemos y la libertad con la que podemos encadenarlos. Si a esto le sumamos la total libertad de movimientos por el escenario, la jugabilidad del título de NEVERSOFT y TREYARCH se eleva a límites insospechados.

dependiendo de la potencia de la luz recibida y el ángulo con la que nos llega, de un modo tan real como la vida misma. Como último detalle a destacar del potente *engine 3D* de esta versión de **Tony Hawk's Skateboarding**, se encuentra la suavidad con la que se mueve, con un *frame rate* superior al **Tony Hawk** de ***N64***. Las diferencias de la versión ***Dreamcast*** con respecto a las otras dos versiones se quedan en el apartado gráfico, ya que su jugabilidad se ha mantenido idéntica a la del **Tony Hawk's Skateboarding** original, conservando incluso la disposición de los botones en el mando, al igual que ocurrió con la versión aparecida para ***Nintendo 64***. Si aún no has llegado a ver nunca el **Tony Hawk's Skateboarding** original, basta decir que se trata del juego de *Sk8* más completo y jugable de la historia de los videojuegos. La libertad de movimentos con la que nuestro personaje es dotado nos permitirá realizar casi cualquier truco que se nos ocurra. Haz un *handstand*, salta sobre el *half* realizando un truco, «grinda» sobre una barandilla al caer, *ollie* con *flip*, *nose grind* de nuevo y termina con un *ollie* y un *grab*... así es **THS**. ➾ DOC

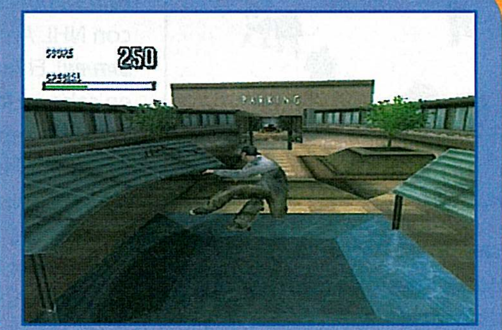


VALORACION

La versión Dreamcast de Tony Hawk's Skateboarding es, con mucha diferencia, la mejor de las tres aparecidas en el mercado. Si unimos la impresionante jugabilidad del título creado por Neversoft al más detallado y suave entorno tridimensional, obtendremos esta versión para los 128 de Sega. Si aún no conoces Tony Hawk's, ya tardas en conseguirlo.







Escenarios

GRAFICOS — 94
Quizá con respecto a títulos como Soul Calibur, Tony Hawk's no parezca gran cosa, pero es a la hora de compararlo con las demás versiones aparecidas del juego donde encontraremos una mejora gráfica impresionante.

MUSICA — 91
Los mismos grupos que sonaron en las versiones de PSX y N64 hacen aparición en Dreamcast cantando los mismos y pegadizos temas. El ska, el rock y el hiphop le vienen que ni pintado al mundo del skateboard.

SONIDO FX — 90
Cada una de las superficies por las que pasa nuestro patín produce un sonido diferente al entrar en contacto con las ruedas. El sonido que hace la tabla al llegar al suelo llega a ser casi hipnótico.

JUGABILIDAD — 94
Tan sólo la segunda parte de Tony Hawk's Skateboarding llegará a superar la tremenda jugabilidad que el primero posee. Sus características más importantes son la libertad de movimientos y sus infinitas posibilidades.

GLOBAL



+ Su inimitable jugabilidad. El apartado gráfico es realmente impresionante.
- Podrían haber incluido un nuevo circuito o personaje.

Rompiendo EL HIELO

NHL 2K

SEGA rompe el hielo, nunca mejor dicho, dentro de los simuladores de hockey para Dreamcast. La calidad gráfica es el aspecto más destacado de un programa que cumple todos los requisitos de este tipo de juegos.

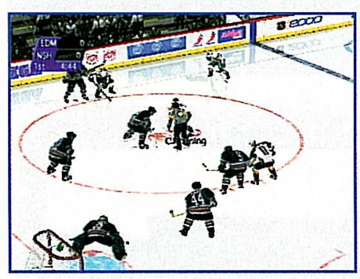
Después de un fulgurante comienzo dentro del fútbol y del baloncesto, se ha dilatado un poco la aparición de nuevos simuladores deportivos. Con este programa se vuelve a retomar el ritmo introduciendo el hockey sobre hielo como el tercer deporte de equipo en llegar hasta el citado soporte. La propia SEGA ha sido la encargada de dar luz este programa, siguiendo la tendencia seguida en otras máquinas en las que la compañía creadora de la consola ha sido la encargada de dar el primer paso (por ejemplo SONY con NHL FACE OFF para ***PLAYSTATION***, o la propia SEGA con NHL ALL-STAR HOCKEY para ***SATURN***). El interrogante estaba en saber si los programadores han sido capaces de añadir algo nuevo a las múltiples versiones aparecidas para otras consolas, especialmente para ***PLAYSTATION***, en la que los diferentes títulos tienen un nivel muy similar. Estas variaciones se aprecian en el apartado gráfico, en el que se



Las cinco cámaras incluidas permiten seguir los partidos desde todo tipo de planos. Los más espectaculares son las imágenes a ras de hielo.

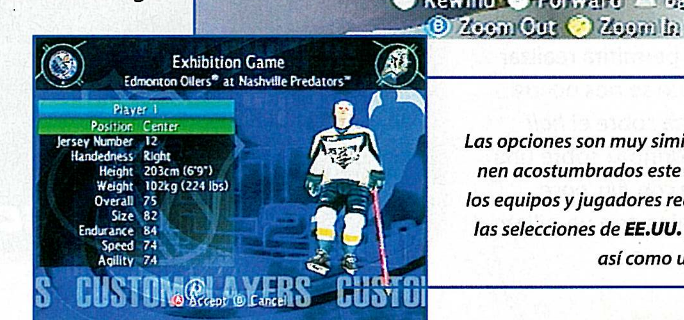






SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	BLACK BOX

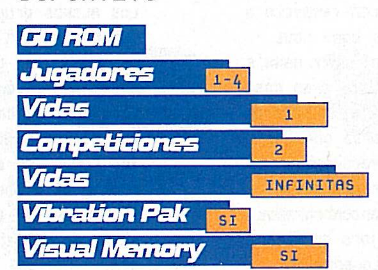


OPCIONES
Las opciones son muy similares a las que nos tienen acostumbrados este tipo de simuladores. A los equipos y jugadores reales de la ***NHL*** *se unen las selecciones de* ***EE.UU.*** *y del resto del mundo, así como un editor de jugadores.*



VALORACION

el hockey sobre hielo es uno de los deportes en los que existe una mayor homogeneidad en el panorama del mundo del videojuego. el nuevo programa permite atisbar lo que esta consola es capaz de hacer con un título impresionante apartado visual. es un título ideal para los que disfrutan con la necesidad de realizar elaboradas jugadas para lograr batir a los porteros.



NHL 2K

DEPORTIVO

GD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	2
Vidas	INFINITAS
Vibration Pak	SI
Visual Memory	SI

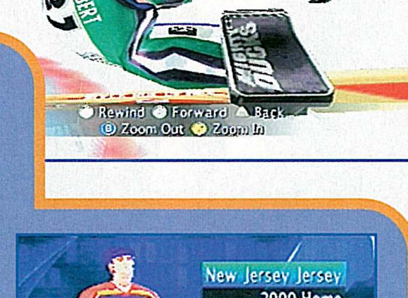
Animación






Con el objeto de hacer el juego más ameno, se recogen varias secuencias. Los protagonistas de las mismas son los árbitros y los jugadores expulsados.

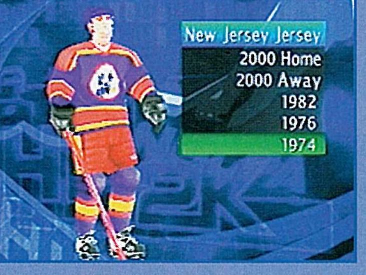
logra una impresionante reproducción de los jugadores, especialmente apreciable en las detalladas repeticiones. En éstas se observa hasta el más mínimo detalle en los atuendos, e incluso la marca de los *sticks*. Esta perfección gráfica también se manifiesta durante los partidos, en los que además de la soltura con la que todos los elementos se deslizan sobre el hielo, se incluyen jugadas muy concretas, como saltos o lanzamientos, que dan una mayor sensación de credibilidad general. Además, el público toma vida, siguiendo el modelo marcado por el genial NBA2K. Para romper con la monotonía del juego se han introducido una serie de secuencias en las que se aprecia, desde el banquillo de reservas, hasta el comportamiento de los árbitros al sancionar alguna infracción. En cuanto a las opciones, otro de los posibles campos de innovación, los equipos y jugadores de la **NHL** vuelven a ser los protagonistas del juego, como viene siendo habitual en los últimos simuladores basados en este vertiginoso deporte. Sin embargo, hay que mencionar la más que interesante posibilidad de elegir entre varias indumentarias para un mismo equipo, incluyendo algunas de las equipaciones que han hecho historia en la **NHL**. ➾ **CHIP & CE**





Uniformes





Entre las novedades destaca la posibilidad de elegir entre varios uniformes históricos de los distintos equipos de la **NHL**. Por ejemplo, en **New Jersey**, además de la equipación actual, se incluyen las de los años 1974, 1976 y 1982.

INTRO

*La intro ha sido especialmente cuidada, con imágenes sacadas de la propia **NHL**.*




GRAFICOS 94

el apartado gráfico es sin ninguna duda el más destacado del programa. Las repeticiones ofrecen una cantidad de detalles impresionante, demostrando las posibilidades de la consola.

MUSICA 85

La espectacular intro, con una selección de golpes sacados de la NHL, ofrecen una oportunidad de lujo para el lucimiento de la música. en el resto del programa cumple su papel de una forma más que digna.

SONIDO FX 88

Los habituales sonidos que acompañan a este deporte, se ven acompañados de una incansable narración. en inglés, y con un innegable acento americano, un comentarista ayuda a dar una mayor viveza al juego.

JUGABILIDAD 85

Aunque el control de los jugadores únicamente se basa en cuatro botones, el programa tiene un importante componente de simulación, alejándose de los programas más arcade tipo WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY para N64.

GLOBAL



+ Las repeticiones son lo mejor del apartado visual.
- No hay demasiadas diferencias con respecto a los simuladores de hockey para otras consolas.

Gauntlet Legends

EL LEGADO

A pesar de las limitaciones ***técnicas***, Midway ha realizado un ***gran*** trabajo al adaptar Gauntlet Legends a PSX. Lástima que sólo permita ***dos*** jugadores simultáneos.





1985 vió la aparición de GAUNTLET, una recreativa que pasó a la historia por la participación simultánea de cuatro jugadores y sus voces digitalizadas.

De hecho, ésta es la segunda vez que el universo GAUNTLET es adaptado a ***PLAYSTATION***. Hace algo más de un año se nos presentó la oportunidad de jugar a una formidable conversión del GAUNTLET original incluida dentro del ARCADE´S GREATEST HITS THE ATARI COLLECTION 2. Claro que la recreativa del 85 nada tiene que ver técnicamente con **GAUNTLET LEGENDS**, y esta conversión ha resultado bastante más complicada, aunque el resultado final

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN/MIDWAY
PROGRAMADOR	MIDWAY GAM.W.



MIDWAY no ha olvidado incorporar algunos viejos conocidos del GAUNTLET original, como la insistente muerte, aunque GAUNTLET LEGENDS encierra enemigos aún más peligrosos.

VALORACION

MIDWAY no lo tenía fácil para adaptar los gráficos del GAUNTLET LEGENDS recreativo, pero ha hecho un gran trabajo, sobre todo en lo referente a la suavidad de los gráficos. Y por si fuera poco, es un vicio a la hora de jugar junto a un amigo.

GAUNTLET LEGENDS

ARCADE

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	20 + 4 secretas
Continuaciones	NO
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

ATARI es eterno







*El entorno ha cambiado, pero la mecánica de **G. Legends** ha variado poco respecto al clásico de ATARI GAMES. Los enemigos surgen a cientos de nidos y puertas que debes destruir mediante el combate cuerpo a cuerpo, o desde la lejanía. El guerrero es el mejor en combate, mientras que el mago es el rey a la hora de accionar las pociones.*




Secretos



Gauntlet Legends encierra fases secretas y encarnaciones especiales de los cuatro protagonistas (Minotauro, Tigress, Jackal y Falconess).



es bastante satisfactorio. Con la salvedad de que sólo permite la participación de dos jugadores (en lugar de los cuatro de la ***Coin-Op*** y las entregas ***DC*** y ***N64***), los gráficos de esta entrega ***PlayStation*** se mueven con sorprendente suavidad (50 *fps*), y tanto los héroes como sus enemigos están muy bien animados. **Gauntlet Legends** sigue fielmente la mecánica del Gauntlet original, incorporando no pocas novedades (como los puntos de experiencia y los jefazos finales) mientras sustituye las planas mazmorras de la recreativa de 1985 por montañas y castillos estructurados en diversas plantas y alturas. Aunque haya perdido la posibilidad de jugar a cuatro, **Gauntlet Legends** conserva todo su potencial con la participación de dos jugadores, e incluso en el



caso de uno sólo. Dada la gran cantidad de secretos que encierran sus 20 fases, no te extrañes si pasas buena parte del verano enganchado a este excelente *arcade*, preparándote para lo que vendrá en Septiembre… nada menos que Dark Legacy, la secuela/*upgrade* de **Gauntlet Legends**, en ***PS2***. **NEMESIS**

GRAFICOS 90

Los gráficos de Gauntlet Legends se mueven con una suavidad sorprendente (60fps/ 50fps en la versión PAL), en compensación por el que pequeño tamaño de los personajes. Eso sí, la animación es absolutamente excelente.

MUSICA 93

Al contrario de lo que sucede con la versión Dreamcast, en PlayStation se ha dado mayor relevancia a la banda sonora que es excepcional. Incorpora además un buen número de guiños respecto al Gauntlet original de 1985.

SONIDO FX 87

Relegados a un segundo plano por el score del juego, los efectos de sonido son bastante realistas. Escasos y no muy conseguidos en el caso de las voces digitalizadas, pero en líneas generales no están mal.

JUGABILIDAD 91

En PSX sólo pueden jugar dos, en lugar de los cuatro del original, pero disfrutarán tanto como si estuvieran echando una partida a la recreativa. La cantidad de secretos garantiza una larga vida al juego.

GLOBAL 90



+ La música. Compartir la aventura con un amigo.
- ¿No se podría haber incorporado un modo 4 jug. con el multitap?

Army Men Operation Meltdown

¡Más PLASTICO es la guerra!

La **cruenta** e interminable **guerra** entre soldados marrones y verdes se traslada en Army Men Operation Meltdown al circo de la Segunda Guerra Mundial. Desde los campos de **batalla** de la vieja **Europa** hasta los islotes del **pacífico**, 3DO reproduce fielmente el escenario de una guerra que, afortunadamente, queda ya muy **lejos**.

De hecho, **Army Men Meltdown** es conocido en Estados Unidos como Army Men World War, un nombre mucho más atractivo que el europeo, y que describe con mayor acierto lo que va a encontrar en este juego el usuario de ***PlayStation***: 16 fases de puro *shoot´em-up* situadas en algunos de los escenarios más emblemáticos de la última gran guerra. Divididas en tres frentes de combate diferentes (Pacífico, Occidental y Oriental) las diferentes misiones que componen **Meltdown** te enfrentarán a la imparable amenaza marrón mientras combates codo a codo junto a tus hermanos verdes en las playas de Normandía o las islas del Pacífico. Como en las anteriores entregas de Army Men, **Meltdown** está protagonizado por soldaditos de plástico, pero no es para nada un juego de niños. Los nidos de ametralladora reducirán a virutas los cuerpos de tus compañeros (si una mina no los desmiembra antes), y tú mismo te verás obligado a rematar a los enemigos heridos antes de que éstos te disparen por la espalda. Así es la guerra. De haber sustituido plástico por carne, podríamos estar hablando de una secuela de Medal Of Honor, pero con vista en tercera persona. Particularmente nunca me llegaron a atraer demasiado los Army Men, pero **Meltdown** posee algo que los diferencia del resto. Su realismo (a pesar de tratarse de ejércitos de soldaditos de juguete) y la naturaleza de las misiones, que homenajean a películas clásicas del género bélico (desde Salvar al Soldado Ryan a Los Cañones de Navarone), logran hacernos perdonar el pobre entorno gráfico del juego. Por muy cutre que sea en el aspecto visual, **Army Men Meltdown** brinda momentos gloriosos, como atravesar las ruinas de una ciudad bombar-







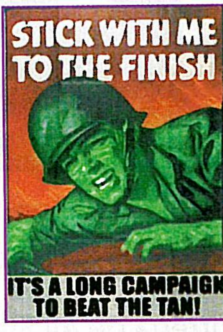
SUPER Information

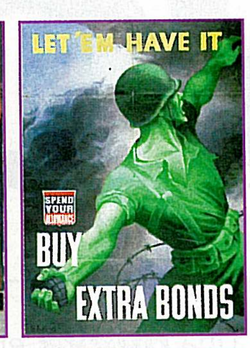
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN INTERACT.
PROGRAMADOR	3DO COMPANY

VALORACION

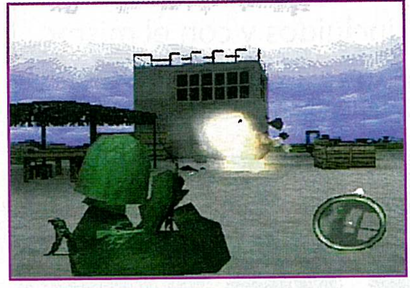
La historia de Meltdown la hemos visto cientos de veces con títulos anteriores: juego con gráficos «cutrescos» pero dotado de una mecánica y una jugabilidad muy superior a la mayoría de los lanzamientos. si disfrutaste con Medal of Honor yo de ti no lo dudaría: éste es tu juego. supera, como yo, la suspicacia inicial ante la saga Army Men y te encontrarás con un gran título.









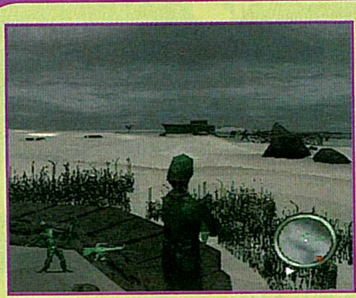


El juego adapta y reproduce, con bastante humor, la propaganda de combate de aquellos tiempos: desde los carteles cargados de patriotismo hasta los infumables noticiarios propagandísticos.

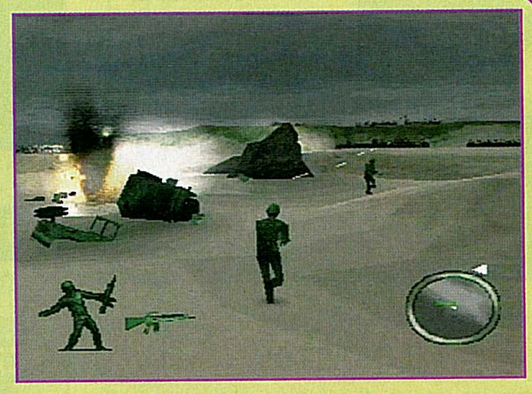




deada en busca de francotiradores o ganar metro a metro las dunas de la playa de Omaha utilizando para ello granadas, morteros, bazookas o la bayoneta. Como bien demostró **Spielberg** con MEDAL OF HONOR, la Segunda Guerra Mundial es una excelente fuente de inspiración para un videojuego, aunque debido a motivos politicos, se haya recurrido a ella contadas veces. Con inteligencia, 3DO COMPANY ha sustituido a nazis, japoneses y aliados por tropas de colores, protagonistas de un juego no muy vistoso, pero dotado de una ambientación y una jugabilidad exquisistas. ➾ **NEMESIS**







El día más largo

La primera campaña del frente Occidental reproduce el desembarco de Normandía. Deberás ganar la costa entre el fuego de los morteros y los nidos de ametralladoras.

ARMY MEN OPERATION...

SHOOT´EM UP 3D

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	16
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOG.+ VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS

70

el punto más flojo de todo el juego. es una pena, pero mucha gente no se percatará de la calidad que ofrece MELTDOWN a la hora de jugar. Y todo por culpa de sus gráficos, muy toscos y pobremente definidos.

MUSICA

82

No es una maravilla, pero reproduce fielmente las tonadillas castrenses propias de clásicos del cine bélico COMO EL PUENTE SOBRE EL RÍO KWAI, DOCE DEL PATÍBULO O LOS CAÑONES DE NAVARONE.

SONIDO FX

87

A la excelente voz en castellano que acompaña a la intro del juego (muy en la línea «fascistoide» de la época), hay que añadir unos efectos de sonido impecables. Lástima que no incorpore voces durante el juego.

JUGABILIDAD

88

Aunque jamás hayas prestado atención alguna a un ARMY MEN, esta entrega te cautivará por la mecánica de sus misiones y la ambientación de los escenarios. eso sí, el nivel de dificultad es bastante alto.

GLOBAL



+ La ambientación. el realismo. La fase del desembarco de Normandía.

− una mecánica así merecía unos gráficos mejores.



All Star Tennis 2000

CONCHITA ataca de nuevo

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	UBI SOFT
PROGRAMADOR	AQUA PACIFIC

Una **nueva** entrega de All Star Tennis llaga a PlayStation con cambios en los **jugadores** incluidos y con el mismo **esquema** que su **antecesor**.







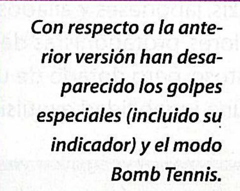
UBI SOFT sigue en su empeño de convertirse en el rey absoluto dentro de los simuladores de tenis para *PLAYSTATION*. Para ello lanza al mercado su tercer simulador centrado en este deporte, que supone la segunda entrega de **ALL STAR TENNIS**. Aunque se ha producido un cambio en el grupo programador (SMART DOG ha dejado su sitio a AQUA PACIFIC), gráficamente el programa no presenta demasiadas diferencias con su antecesor. En este sentido se puede destacar el incremento de cámaras tanto durante el juego (pasan de 2 a 4) como en las repeticiones (de 4 se pasa a 7). El citado aumento no aporta demasiado al juego, aunque sí permite mayor espectacularidad a la hora de revivir los puntos más interesantes. En cuanto al diseño de los 32 jugadores (8 más que su antecesor), se mantiene el corte clásico dejando a un lado los paticortos personajes de otros títulos como ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS. También

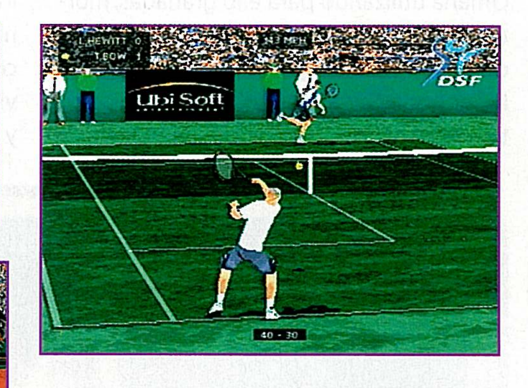


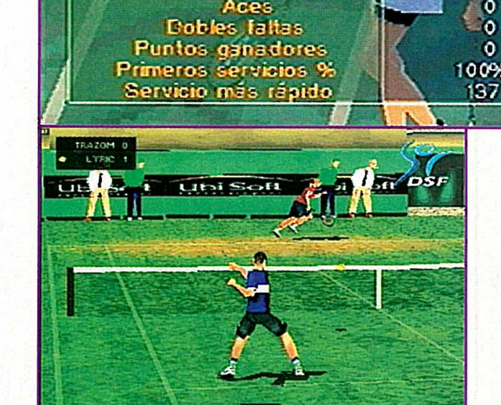
JUGADORES *Entre los 32 jugadores incluidos sólo algunos son reales. Entre los que repiten destacan* ***Conchita Martínez*** *y* ***Gustavo Kuerten****. A ellos se unen otros, como el australiano* ***Leyton Hewitt*** *o el holandés* ***Krajicek****.*

	MRNTZ/KURTN	CLMRO/MAFY
Aces	0	0
Dobles faltas	0	0
Puntos ganadores	0	4
Primeros servicios %	100%	0%
Servicio más rápido	137	0

Con respecto a la anterior versión han desaparecido los golpes especiales (incluido su indicador) y el modo Bomb Tennis.







VALORACION

La anterior entrega de ALL STAR TENNIS supuso una grata sorpresa al unir jugabilidad, jugadores reales e imaginación. en esta ocasión se repite el primer aspecto, aunque los nuevos jugadores y la eliminación de las opciones que ponían una gota de color suponen un golpe con respecto a su antecesor.

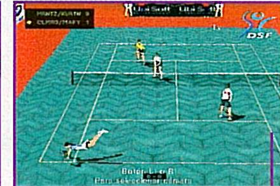
ALL STAR TENNIS 2000

DEPORTIVO

CD ROM

Jugadores	1-4 MULTITAP
Vidas	1
Competiciones	2
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	SOLO ANALOGICO
Grabar Partida	MEMORY CARD





DOBLES

Entre las opciones se encuentra la posibilidad de disputar partidos en la modalidad de dobles y de dobles mixtos. En ambos es posible que participen hasta cuatro jugadores de forma simultánea.



TORNEOS

Se incluyen 10 pistas diferentes con un entorno muy sencillo. Entre las mismas se encuentran superficies de hierba, tierra y artificiales.

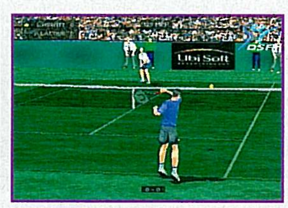




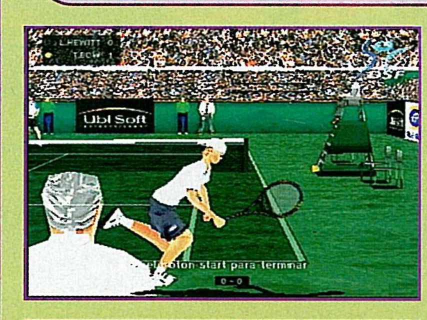
COMPETICIONES

El modo campeonato permite realizar una temporada completa acumulando los puntos obtenidos en cada torneo. También puede destacarse la posibilidad de jugar dobles mixtos.





Repeticiones

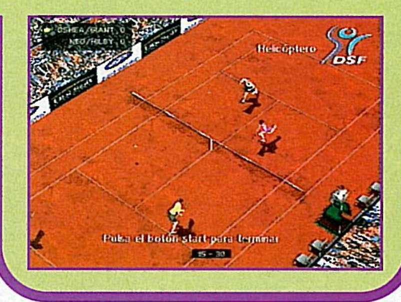








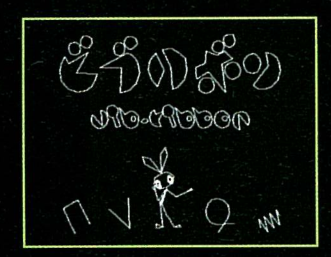
Entre las escasas novedades del programa se puede citar la mejora de las repeticiones. En esta segunda entrega se incluyen 7 cámaras (3 más que en la anterior), así como la posibilidad de observar las mismas a cámara lenta y de parar la imagen.



se vuelve a contar con importantes nombres del actual panorama tenístico. Entre los que repiten se encuentran **Conchita Martínez** y **Gustavo Kuerten**, y entre los debutantes **Todd Martin** y **Leyton Hewitt**, que además aparece en la carátula del programa en sus diferentes versiones (de momento ***PlayStation*** y ***PC***). En el diseño de los campos tampoco hay grandes sobresaltos, ya que los partidos se disputan en canchas convencionales en cuyo entorno no se encuentran los espectaculares elementos a los que nos tienen acostumbrados otros programas. El juego es convencional hasta en las opciones, entre las que destaca la posibilidad de disputar una temporada completa, en la que los puntos obtenidos en cada torneo determinan la clasificación general, y un torneo en el que pueden participar hasta 8 jugadores. Además, se han eliminado los espectaculares golpes especiales y el simpático modo *Bomb Tennis*, que ponían una nota de color en la anterior entrega de este programa y que los que disfrutaron con ellos los echarán mucho de menos. **CHIP & CE**

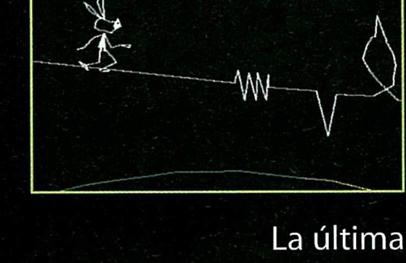
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
84 — La animación de los jugadores y la reproducción de sus atuendos es tan buena como la de la anterior versión. Sin embargo, los escenarios son bastante sosos, sin que exista ningún tipo de movimiento.	80 — La música es totalmente instrumental, apareciendo sólo en la intro y durante los menús. A pesar de su escasa cuota de pantalla, llega a hacerse monótona en algunas ocasiones.	91 — El tenis es un deporte silencioso pero, sin embargo, este programa incluye multitud de efectos de sonido. A la presentación de los jugadores y al tanteo se unen algunos gritos, fuera de tono, de los espectadores.	85 — El control de los golpes es el mejor aliado en este apartado, en el que los nuevos jugadores no superan a los antecesores y además se eliminan los golpes especiales y el modo Bomb Tennis.	85 — + La variedad de golpes y su fácil control. − La eliminación de los golpes especiales y del Bomb Tennis.

No hay COLOR



SUPER Information

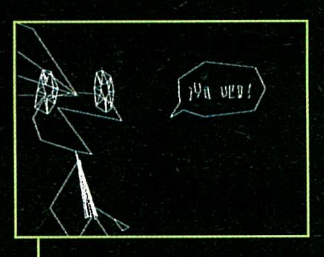
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SCE
PROGRAMADOR	NANAONSHA



La última ***extravagancia*** de Masaya Matsuura, ***responsable*** de Parappa The Rapper y Um Jammer Lammmy no dejará ***indiferente*** a nadie.

A primera vista seguro que muchos de vosotros estaréis pensando que al creador de PARAPPA THE RAPPER se le ha «ido la olla» del todo. Desde luego, hay que ser un genio o un pirado para crear y comercializar un juego como éste (en blanco y negro y con una mecánica tan simple), pero por fortuna, **Masaya Matsuura** parece encuadrarse en la primera categoría, dado que ha conseguido que **VIB RIBBON** sea, al margen de su originalidad, divertido de jugar. Otra cosa es que estés dispuesto a soltar pasta por un juego que en el mejor de los casos debería ir incorporado a la ROM de la consola, dentro del menú de CD (como sucedió con BABY UNIVERSE, incluido en todas las ***PSX*** de reciente generación). Al menos, SCE ha acertado al comercializarlo a un precio realmente bajo (3.490 «pelas»), lo que animará a más de un usuario a probar fortuna con este *arcade* de plataformas cuyo protagonista no va a la zaga en cuanto a extravagancia. Vibri es un conejo vectorial que posee la peculiaridad de adaptar hasta cuatro mutaciones distintas dependiendo de la pericia del jugador. A medida que éste falle, Vibri ira transformándose de conejo a sapo, y por último en gusano. Unos cuantos fallos más y será historia. La mecánica de **VIB RIBBON** podría resumirse en el reverso de un sello. El juego transforma la música en cuatro tipos de obstáculos (loopings, cuadrados, zigzags y agujeros) que sólo pueden evitarse





Pese a ser un producto evidentemente menor, SCE ha tenido la delicadeza de incorporar en ***VIB RIBBON*** *textos en castellano.*

VALORACION

● en su tercera creación en PSX, el señor MATSUURA se ha pasado de original. una cosa es crear algo rompedor pero de una calidad gráfica irreprochable (PARAPPA y UM JAMMER LAMMY), y otra distinta presentar al jugador una pantalla negra con la única animación de una línea blanca que genera obstáculos con la música mientras un personajillo se empeña en sortearlos. VIB RIBBON llama la atención al principio, pero te cansarás de él en poco tiempo.

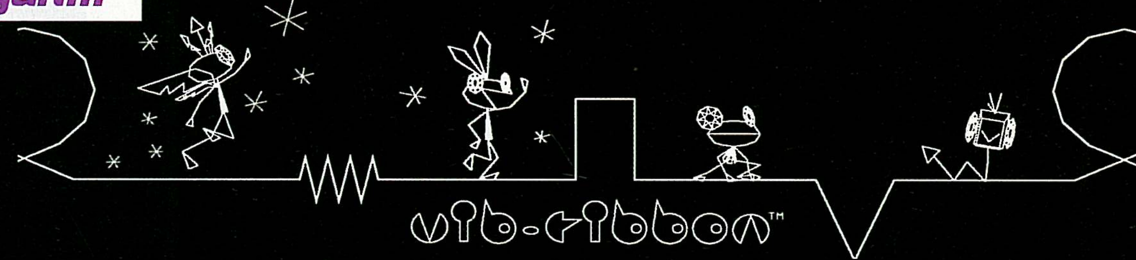
VIB RIBBON

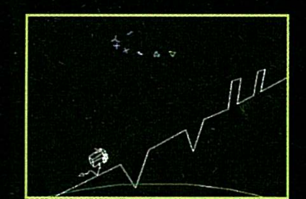
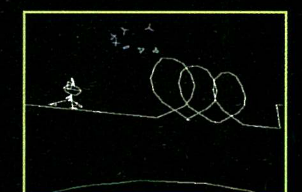
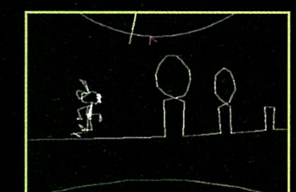
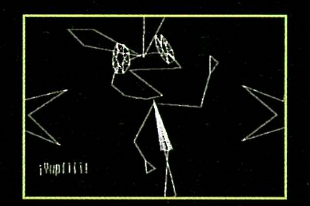
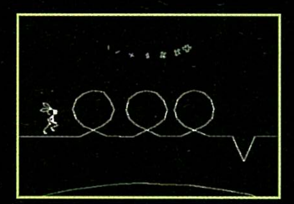
PLATAFORMAS MUSICALES

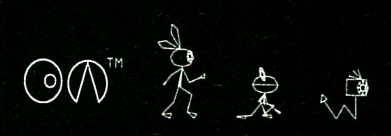
CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Modos de dificultad	3
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	SOLO VIBRACION
Grabar Partida	NO

Los errores se pagan...

De tu habilidad a la hora de sortear los obstáculos dependerá que Vibri se transforme en un ágil «hado», un sapo, o lo que es peor, un gusano. Llegado este caso, o empiezas a acertar o serás fiambre vectorial.

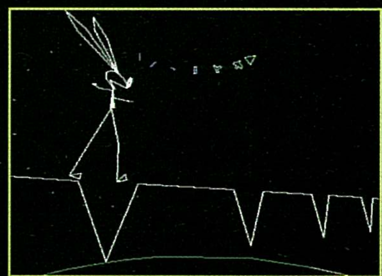
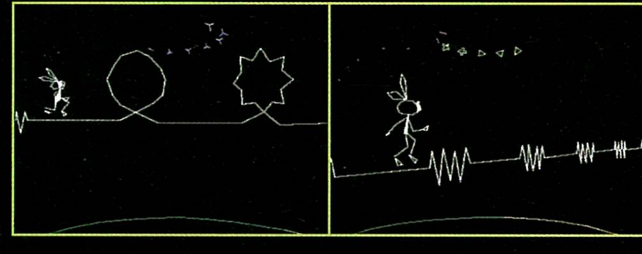
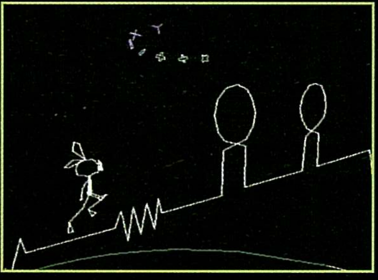


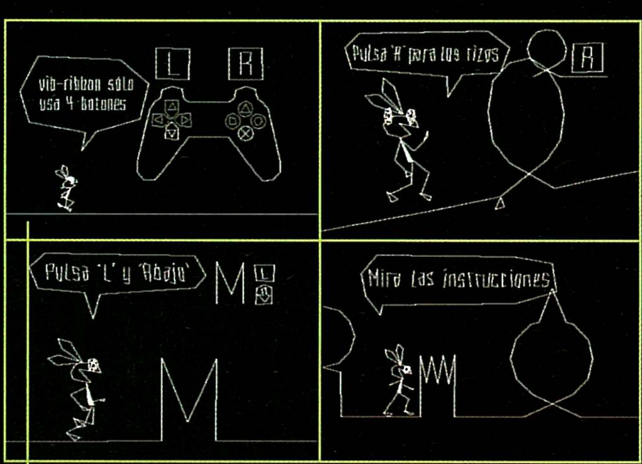






mediante cuatro botónes determinado (L, R, Abajo y X). ¿Donde reside de la dificultad del juego? Dependiendo de la canción del CD que introduzcas, **Vib Ribbon** irá combinando a toda velocidad los diferentes obstáculos (cuadrado + zigzag) obligando al jugador a presionar ambos botones a la vez y siempre a mayor velocidad. **Vib Ribbon** incorpora de origen algunas canciones bastante pegadizas y sencillitas de superar, ideales para un primer contacto con el juego, pero lo mejor llega con la introducción de tu CD favorito de música. Podrás asistir alucinado como las canciones de **Iron Maiden**, **The Doors** o **Juanito Valderrama** se transforman por arte de magia en series de loopings zigzageantes o M´s (cuadrado + agujero), sin depender en absoluto de qué la canción sea más o menos cañera (**Neil Diamond** produce los circuitos más abstractos y difíciles de todo el juego). **Vib Ribbon** es peculiar y hasta divertido, pero tras la novedad acabará llenándose de polvo en tu estantería. **NEMESIS**



*La mecánica de **Vib Ribbon** es muy sencilla, pero si aún te quedan dudas, el juego incluye un simpático tutorial donde Vibri te mostrará cantando los diferentes comandos y cómo sortear los obstáculos.*

GRAFICOS 40

Y demasiado generosos somos dándole esta nota. Al margen de su indiscutible originalidad, VIB RIBBON puede «enorgullecerse» de poseer los peores gráficos de toda la larga historia de PLAYSTATION.

MUSICA 90

al margen de los CDS de música que introduzcas (por una vez tú serás el responsable del sonido), VIB RIBBON incorpora unas cuantas pistas propias de factura japonesa, muy pegadizas e ideales para ir practicando con el juego.

SONIDO FX 80

Los efectos de sonido durante el juego son prácticamente nulos. Si lleva esta nota en este apartado es por la genial canción con la que vibri deleita al usuario en la secuencia de introducción tutorial.

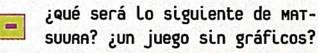
JUGABILIDAD 70

como en todo, habrá quien adore este juego y quien lo odie. La mecánica es bastante sencilla de entender y algo divertida al principio, pero acaba cansando en cuanto hayas probado todos tus cds.

GLOBAL

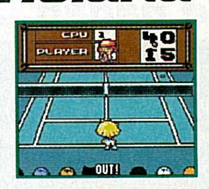
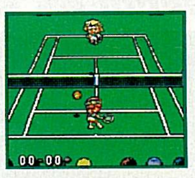


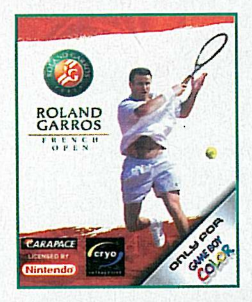
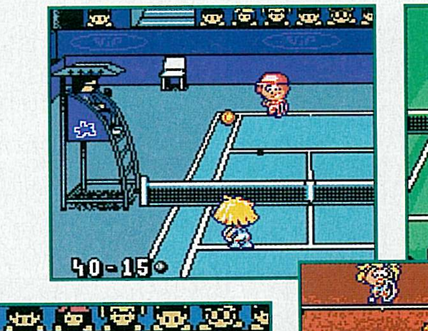
+ original. Podrás utilizar tu viejo CD de PATXI ANDIÓN.
- ¿Qué será lo siguiente de MATSUURA? ¿Un juego sin gráficos?



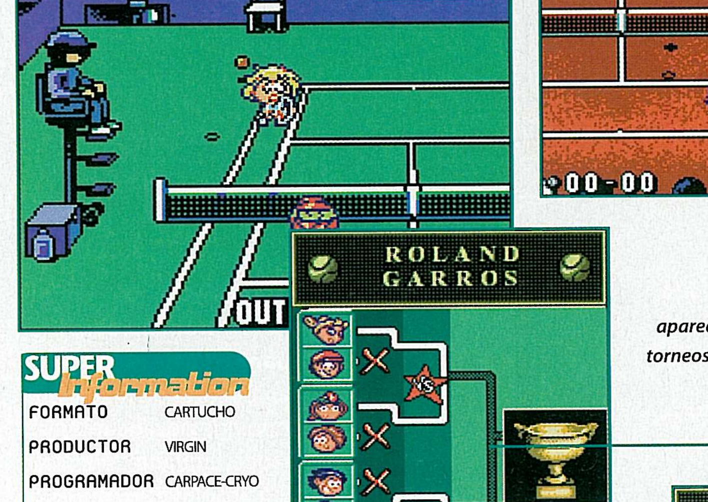
Directo a LA RED

Roland Garros





ROLAND GARROS aparece junto a otros tres torneos que reproducen las restantes citas del Grand Slam.

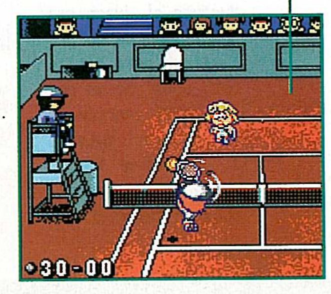
SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	VIRGIN
PROGRAMADOR	CARPACE-CRYO

El tenis, uno de los deportes que mejor se adapta a las portátiles, vuelve a **Game Boy Color** tras el magnífico All Star Tennis'99. Lo primero que llama la atención es la licencia de **Roland Garros**. Junto al mismo se incluyen otros disputados en escenarios tan dispares como la Luna. Por otra parte, los programadores han optado por un corte informal, tal y como pone de manifiesto el desproporcionado tamaño de las cabezas de los jugadores, de nombres ficticios. Sobre la pista el control es muy sencillo, siendo posible imprimir grandes efectos. La escasez de opciones es otra de las características de un juego que no acaba de convencer del todo. J. C. MAYERICK



JUGADORES Entre los siete tenistas recogidos, se incluye un español bautizado con el nombre de Juan.



VALORACION

Aunque venga avalado por ROLAND GARROS, esta licencia tiene escasa influencia en el programa. La sencillez gráfica y la simple ejecución del juego se traslada al resto de los aspectos dando una sensación de falta de vida. La comparación con ALL STAR TENNIS'99 deja clara sus deficiencias.

ROLAND GARROS

DEPORTIVO

Megas	8
Jugadores	1-2 (LINK)
Vidas	1
Competiciones	2
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS — 75

El diseño gráfico desenfadado se pone de manifiesto en unos jugadores paticortos y cabezones. El scroll de la pista sigue al jugador, lo que hace que en muchos casos se pierda de vista la situación de la pelota.

MUSICA — 82

Entre las escasas opciones incluidas en el programa de VIRGIN se encuentra la posibilidad de que la música esté o no presente durante los partidos. La calidad de la misma no destaca, pero tampoco desentona con lo habitual en esta consola.

SONIDO FX — 78

Los efectos de sonido tienen un papel testimonial a lo largo y ancho de todo el programa. Si además elegimos el acompañamiento de la música durante los partidos, su presencia es casi inexistente.

JUGABILIDAD — 80

El control de los jugadores es muy sencillo, y lo mismo ocurre con los diferentes golpes. Sin embargo, el resultado del juego deja una sensación de vacío. La presencia de la licencia de ROLAND GARROS sólo afecta al título del cartucho.

GLOBAL



+ La facilidad para efectuar golpes con diferentes efectos.
− La sensación global del juego deja un vacío en el usuario.

Este CHICO es un demonio

El Tornado Devorador

INFOGRAMES vuelve a acercarnos al **mundo** de los Looney Tunes con un nuevo título para Game Boy Color. **Taz** es el protagonista.

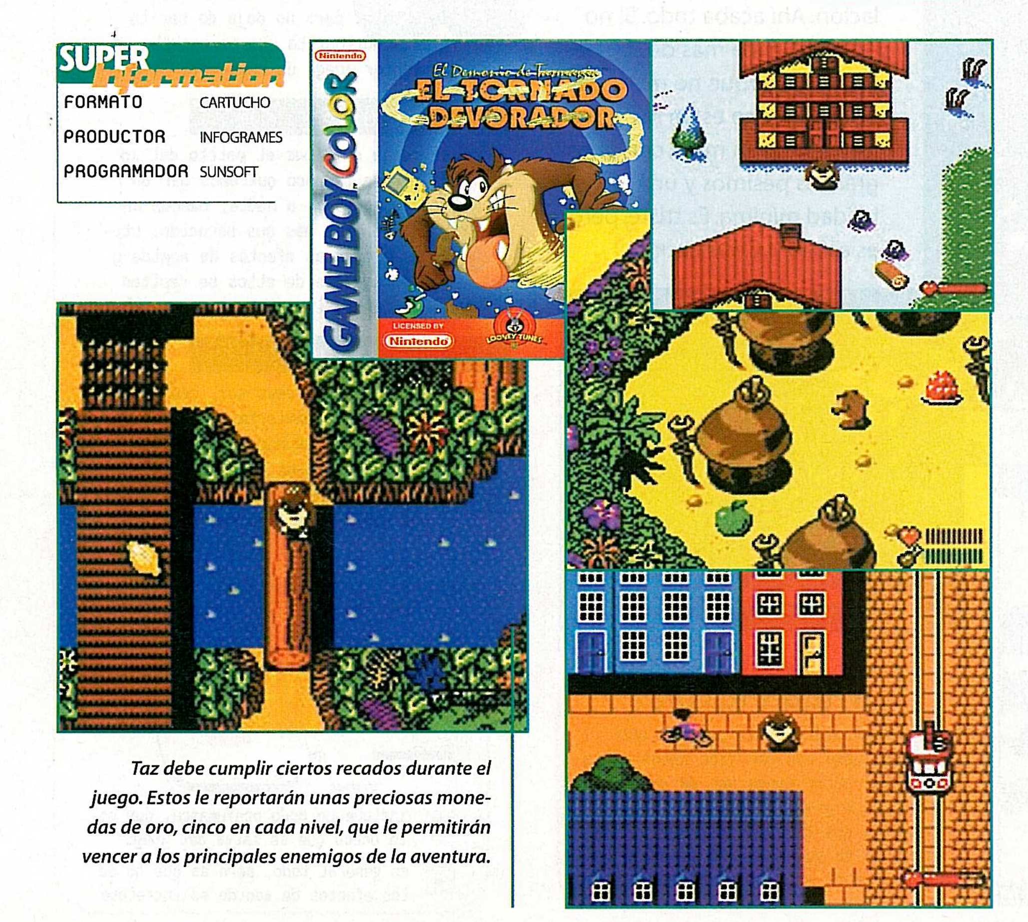
Aunque lleva algún tiempo en las estanterías, merece la pena echar un vistazo a **El Tornado Devorador**, uno de los mejores títulos que INFOGRAMES ha lanzado para ***Game Boy Color***. Siguiendo la línea marcada por Martian Alert! (aunque sin llegar a la excelente calidad de éste), **El Tornado Devorador** utiliza una perspectiva cenital sobre la que se han recreado unos preciosistas escenarios. El colorido, digno de las tiras animadas que Taz protagoniza, hacen de este juego una opción ideal para los más pequeños. Una aventura que se adereza con un sencillo pero atractivo desarrollo y una serie de secuencias, al más puro estilo cómic, con las que situar al jugador. Una aventura larga, divertida y realmente bonita. Si se disfrutó con Martian Alert!, puede ser una buena opción. **J. C. MAYERICK**

VALORACION

INFOGRAMES continúa con la buena senda que le ha llevado, en los últimos meses, a lanzar muy buenos títulos para GAME BOY COLOR. EL TORNADO DEVORADOR, protagonizado por Taz, es una aventura destinada a los más pequeños. en ella se ha cuidado especialmente el aspecto gráfico, aunque no se ha descuidado la jugabilidad, incidiendo en un desarrollo sencillo pero atractivo, apto para los jovencitos.

SUPER Información

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	SUNSOFT



Taz debe cumplir ciertos recados durante el juego. Estos le reportarán unas preciosas monedas de oro, cinco en cada nivel, que le permitirán vencer a los principales enemigos de la aventura.

EL TORNADO DEVORADOR

AVENTURA



Megas	8
Jugadores	1
Vidas	5
Fases	9
Continuaciones	SI
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS 90

Nos recuerda en exceso a MARTIAN ALERT!, y eso, lejos de ser un contratiempo, es algo digno de mención. el colorido que baña cada uno de los rincones del mapeado convierte a este juego en una pequeña joya.

MUSICA 85

aunque las primeras melodías del juego son algo caóticas (sobre todo las de las intros y presentación), el resto de músicas resultan pegadizas y llenas de ritmo. lástima que interfieran con los efectos.

SONIDO FX 70

no son muchos y tampoco están demasiado trabajados. lo peor de todo es que, cuando suenan, parte de los canales de la música dejan de sonar, lo que acaba restando calidad a la banda sonora.

JUGABILIDAD 90

EL TORNADO DEVORADOR cuenta con los alicientes necesarios para convertirlo en un juego muy divertido. como es obvio, un adulto se aburrirá con él, pero no así los más pequeños, que disfrutarán con él.

GLOBAL 87



\+ el apartado gráfico está muy por encima del resto de aspectos.

\- el nombre es un pelín pésimo. el sistema de passwords.



Poco ruido y muchos NECIOS

Rip Tide Racer

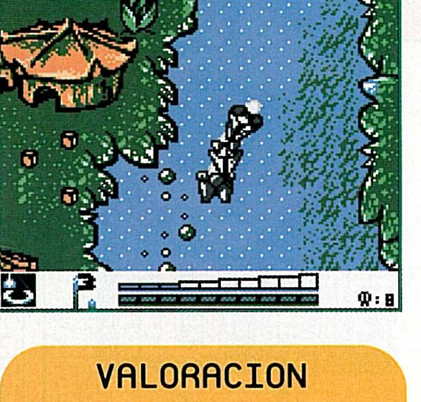
Si no lo veo, no lo *creo*. Rip Tide Racer es, como indica la primera de las tres palabras que componen su *nombre*, un juego que debería *descansar* en paz, pero en el fondo de un cajón. Desde el Spectrum, no recordábamos una cosa así.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	CRYO
PROGRAMADOR	CRYO



Con toda sinceridad, **Rip Tide Racer** me hizo creer que el altavoz de mi ***Game Boy Color*** había pasado a mejor vida. Desde la época del ***Spectrum***, en que se prescindía de efectos de sonido y música para conseguir mayor velocidad y mejores gráficos, no habíamos visto un juego con menos efectos de audio. Durante el juego no suena absolutamente nada. Ni una triste música, ni un simple ruido de motor... nada. Silencio absoluto. Los tres únicos efectos de sonido obedecen al paso por meta, la colisión con otro vehículo y el disparo. Y para colmo, estos dos últimos se repiten. De la música, tres cuartos de lo mismo. La misma melodía de los menús se utiliza cada vez que aparece una pantalla de congratulación. Ahí acaba todo. Si no decimos nada más de **Rip Tide Racer** es porque no merece la pena. El juego es un Micromachines pero en malo, con unos gráficos pésimos y una jugabilidad mínima. Es triste, pero es así. **J. C. MAYERICK**



VALORACION

La impresión que le queda a uno cuando juega con Rip Tide Racer es la de tener entre manos uno de esos juegos que la gente programa en sus casas, y que deja en Internet a disposición de quien quiera jugarlos en un emulador. A lo mejor es así.

RIP TIDE RACER

CONDUCCION



GRAFICOS 60

Los primeros niveles parecen sacados de las antiguas tarjetas CGA de los compatibles PC, con esos tonos azulados y violetas que hacían daño a la vista. En niveles posteriores mejoran algo, pero ni así no llegan, ni de lejos, al mínimo exigido.

MUSICA 50

Una única melodía que se repite cada vez que suena algo de música... que no es en muchas ocasiones. A su favor se puede decir que ésta no es del todo mala, pero no deja de ser la típica musiquilla que se escucha en cualquier juego de Game Boy.

SONIDO FX 10

Si no le quitamos el palito del 10 es porque tampoco queremos dar un «cero patatero» a nadie, aunque en este caso sea más que merecido. Utilizar sólo tres efectos de sonido y que encima dos de ellos se repitan es realmente increíble.

JUGABILIDAD 50

Cuando uno coge Game Boy, con cualquier cosa se divierte. Rip Tide Racer es un Micromachines pero en pobre, con escasos modos de juego y una jugabilidad mínima, que se agota a las dos o tres primeras partidas.

GLOBAL



\+ Incluye un modo Deathmatch, que es lo único que se salva del juego.

\- En general todo, pero es que lo de los efectos de sonido es increíble.



Pedidos por Internet
www.centromail.es

DEAD OR ALIVE 2



~~8.990~~ 8.490

ECCO THE DOLPHIN



~~8.990~~ 8.490

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA



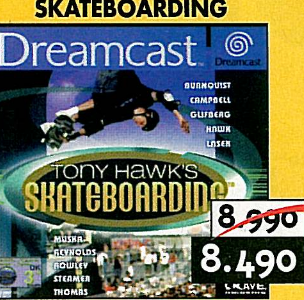
~~9.990~~ 9.490

SILVER



~~8.990~~ 8.490

TONY HAWK´S SKATEBOARDING



~~8.990~~ 8.490



DREAMCAST + CHUCHU ROCKET! 39.900



CABLE EXTENSIÓN PERFORMANCE 1.990

CABLE SCART (EUROCONECTOR) 3.990



CONTROL PAD PERFORMANCE ASTROPAD 4.490 (AZUL NEGRO ROJO VERDE)

CONTROLLER ~~4.990~~ 4.690





JOYSTICK ARCADE STICK ~~8.990~~ 7.990

KEYBOARD ~~4.990~~ 4.690

MEMORY CARD PERFORMANCE 2.990

MOTION PAK PERFORMANCE ~~2.990~~ 2.790

MUEBLE DREAM STATION DC/PSX 4.990





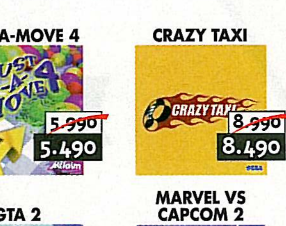

VIBRATION PAK ~~3.990~~ 3.790

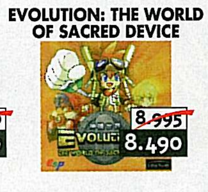
VISUAL MEMORY ~~4.990~~ 4.490

VOLANTE INTERACT V3 FX RACING WHEEL ~~10.990~~ 10.490

VOLANTE RACE CONTROLLER ~~10.990~~ 9.990

VOLANTE THRUSTMASTER FERRARI RACING W. ~~13.990~~ 13.490





Juego	Antes	Precio
4 WHEEL THUNDER	8.990	8.490
BUST-A-MOVE 4	5.990	5.490
CRAZY TAXI	8.990	8.490
DEADLY SKIES	9.490	8.490
DRAGON´S BLOOD	6.990	6.490
EVOLUTION: THE WORLD OF SACRED DEVICE	8.995	8.490
FUR FIGHTERS	8.990	8.490
GTA 2	8.990	8.490
MARVEL VS CAPCOM 2	8.990	8.490
MDK 2	8.990	8.490
NBA 2K	8.990	7.990
NHL 2K	8.990	8.490
RAYMAN 2	8.995	8.490
RESIDENT EVIL 2	8.990	8.490
ROADSTERS	8.990	8.490
SEGA RALLY 2	8.990	8.490
SONIC ADVENTURE	8.990	8.490
SOUL CALIBUR	8.990	8.490
SPIRIT OF SPEED 1937	8.990	8.490
TECH ROMANCER	8.990	8.490
THE HOUSE OF THE DEAD 2	8.990	8.490
THE NOMAD SOUL	9.990	9.490
TIME STALKERS	8.990	8.490
TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION	9.990	8.490
TOY STORY 2	9.990	8.490
V-RALLY 2 EXPERT EDITION	8.990	8.490
VIRTUA STRIKER 2	8.990	8.490
WACKY RACERS	8.990	8.490
WORLDWIDE SOCCER 2000 EURO EDITION	8.990	8.490
ZOMBIE REVENGE	8.990	8.490














Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de agosto.



Pedidos por Teléfono
902 17 18 19



www.centromail.es

CONTROLLER DUAL SHOCK — ~~4.500~~ 4.190 (Azul, Negro, Transparente, Verde)



JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR — 6.990



MEMORY CARD LOGIC 3 2 Mb — 2.490 (Amarillo, Azul, Gris, Rojo)



MEMORY CARD LOGIC 3 4 Mb — 3.990



PLAYSTATION DUAL SHOCK — 19.900



PLAYSTATION DUAL SHOCK + JUEGO PLATINUM * + MALETÍN — ~~26.900~~ 22.900

* P.V.P. no superior a 4.000 pts.

MEMORY CARD SONY — ~~2.100~~ 1.990 (Transparente, Granate, Amarilla, Verde, Azul, Negra, Gris)



MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3 — 5.990




PACK PERIFÉRICOS — ~~4.900~~ 4.750

PISTOLA G-CON 45 — ~~6.990~~ 6.490

PISTOLA LOGIC 3 P7K LIGHT GUN — 4.990

RFU ADAPTOR — ~~3.500~~ 3.250



VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM — 19.990



VOLANTE GUILLEMOT FERRARI COMPACT — ~~7.990~~ 6.990



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL — 10.990



VOLANTE McLAREN STEERING WHEEL — ~~11.990~~ 11.490

Juego	Precio
ALL STAR TENNIS 2000	~~4.995~~ 4.490
ALUNDRA 2	~~7.990~~ 7.490
ANNA KOURNIKOVA'S TENNIS	~~2.490~~ 2.290
BEATMANIA EUROPEAN EDITION	~~11.900~~ 10.990
BISHI BASHI SPECIAL	~~7.490~~ 6.990
CRASH BANDICOOT 3	~~3.990~~ 3.490
DESTRUCTION DERBY RAW	~~6.990~~ 6.490
DRAGON VALOR	~~6.990~~ 6.490
DRIVER	~~4.490~~ 3.990
EURO 2000	~~7.990~~ 7.490
F1 RACING CHAMPIONSHIP	~~6.995~~ 6.490
GALERIANS	~~7.990~~ 7.490
JACKIE CHAN STUNTMASTER	~~4.990~~ 4.490
MANAGER DE LIGA	~~8.990~~ 8.490
MEDIEVIL 2	~~4.990~~ 4.490
METAL GEAR SOLID	~~3.990~~ 3.690
MICHELIN RALLY MASTERS	~~7.990~~ 7.490
MICRO MANIACS	~~7.990~~ 7.490
NEED FOR SPEED V: PORSCHE 2000	~~8.490~~ 7.490
RESCUE SHOT	~~4.990~~ 4.490
RESIDENT EVIL 2	~~4.490~~ 3.990
RONALDO V-FOOTBALL	~~7.990~~ 7.490
STREET FIGHTER EX2 PLUS	~~7.990~~ 7.490
SYPHON FILTER 2	~~6.990~~ 6.490
THE DUKES OF HAZZARD	~~4.995~~ 4.490
TOMB RAIDER III	~~4.990~~ 4.490
TOMBI! 2	~~4.990~~ 4.490
V-RALLY 2	~~3.990~~ 3.690
VANDAL HEARTS II	~~7.490~~ 6.990
WIPE OUT 3 SPECIAL EDITION	~~4.990~~ 3.990




























A SANGRE FRÍA — ~~7.990~~ 7.490

COLIN McRAE RALLY 2 — ~~8.990~~ 8.490

LEGEND OF LEGAIA — ~~4.990~~ 4.490

STAR WARS: EPISODIO 1 JEDI POWER BATTLES — ~~6.490~~ 5.990



VAGRANT STORY — ~~7.990~~ 7.490



Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de agosto.



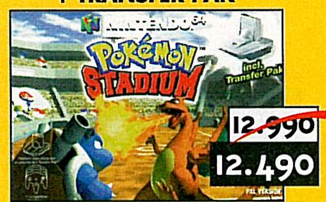


Atención al cliente 902 17 18 19

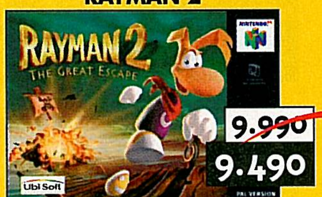
INTER. TRACK & FIELD: SUMMER GAMES



POKÉMON STADIUM + TRANSFER PAK



RAYMAN 2



RIDGE RACER 64



POKÉMON AMARILLO



TOMB RAIDER





PERFECT DARK



CABLE RF



MANDO DE CONTROL



MEMORY EXPANSION PAK



RUMBLE PAK





PERFECT DARK + MEMORY EXPANSION PAK

ALL STAR TENNIS '99



ARMY MEN SARGE'S HEROES



CASTLEVANIA



CASTLEVANIA 2



DAIKATANA



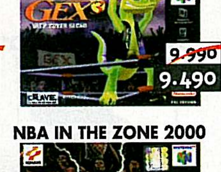
DONKEY KONG + MEMORY



DOOM 64



GEX 3: DEEP COVER GECKO



HYBRID HEAVEN



J. McGRATH SUPERC. 2000



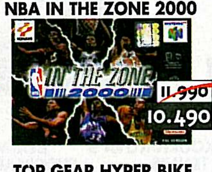
JET FORCE GEMINI



MICRO MACHINES 64 TURBO



NBA IN THE ZONE 2000



OPERATION WINBACK



QUAKE 64



TARZAN



TAZ EXPRESS



TOP GEAR HYPER BIKE



TOP GEAR RALLY 2



TUROK: RAGE WARS









ADAPTADOR CORRIENTE LOGIC 3



FUNDA + LINK CABLE AMARILLO

GAME BOY CÁMARA



MALETÍN LOGIC 3 MY ORGANIZER



24 HORAS DE LE MANS



ASTERIX EN BUSCA DE IDEFIX



CROC



DRIVER



KONAMI GB COLLECTION VOL. 3



LOONEY TUNES: MARTIAN ALERT!

METAL GEAR SOLID



ODDWORLD ADVENTURES 2



POKÉMON AZUL



POKÉMON ROJO



RAYMAN

ROLAND GARROS



TOONSYLVANIA



TOP GEAR RALLY 2



WACKY RACES



WARIOLAND 3



Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de agosto.



Estos son nuestros centros, ven a conocernos.



www.centromail.es

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

913 802 892

NUEVOS CENTROS MAIL



BARCELONA
C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31
C/ CIUDAD ASUNCIÓN S/N
TEL: 933 608 174

BARCELONA Mataró
C.C. MATARÓ PARK
C/ ESTRASBURG, 5
TEL: 937 586 781

CÁCERES
AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18

GRANADA Motril
C/ NUEVA, 44
EDIF. RADIOVISIÓN
TEL: 958 600 434

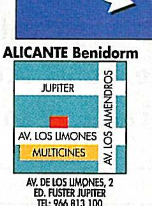


A CORUÑA
C/ DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago
C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13
TEL: 981 599 288



ALICANTE
C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12
AV. GRAN VÍA S/N
TEL: 965 246 951



ALICANTE
C/ PADRE MARIANA, 24
TEL: 965 143 998



ALICANTE Benidorm
AV. DE LOS LIMONES, 2
ED. FUSTER JUPITER
TEL: 966 813 100





ALICANTE Elche
C/ CRISTÓBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 959



ALMERIA
AV. DE LA ESTACIÓN, 14
TEL: 950 260 643

BALEARES Palma
C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11
TEL: 971 720 071



BALEARES Palma
C.C. PORTO PI CENTRO
AV. I. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza
C/ VÍA PÚNICA, 5
TEL: 971 399 101



BARCELONA
C.C. BARCELONA-GLORIES
AV. DIAGONAL, 280
TEL: 934 860 064





BARCELONA
C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310

BARCELONA
C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 923

BARCELONA Badalona
C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona
C.C. MONTIGALÁ
C/ OLOF PALME, S/N
TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà Vallés
C.C. BARICENTRO, LOCAL 37
AUTOPISTA A-18, SALIDA 2
TEL: 937 192 097

BARCELONA Manresa
C.C. OLIMPIA, LOCAL 10
C/ ANGEL GUIMERA, 21
TEL: 938 721 094

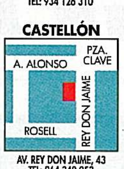


BARCELONA Mataró
C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716

BURGOS
C.C. LA PLATA, LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEON
TEL: 947 222 717



CÁDIZ Jerez
C/ MARIMANTA, 10
TEL: 956 337 962



CASTELLÓN
AV. REY DON JAIME, 43
TEL: 964 340 053

CÓRDOBA
C/ MARÍA CRISTINA, 3
TEL: 957 498 360

GIRONA
C/ EMILI GRAHIT, 65
TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres
C/ MORERÍA, 10
TEL: 972 675 256

GRANADA
C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954

GUIPÚZCOA S. Sebastián
AV. ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660





GUIPÚZCOA Irún
C/ LUIS MARIANO, 7
TEL: 943 635 293

HUELVA
C/ TRES DE AGOSTO, 4
TEL: 959 253 630



HUESCA
C/ ARGENSOLA, 2
TEL: 974 230 404





JAÉN
PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño
AV. DOCTOR MÚGICA, 6
TEL: 941 207 833

LAS PALMAS
C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CTRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218

LAS PALMAS
Pº DE CHIL, 309
TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife
C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3
TEL: 928 817 701

LEÓN
AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25
TEL: 987 219 084



LEÓN Ponferrada
C/ DOCTOR FLEMMING, 13
TEL: 987 429 430

MADRID
C/ PRECIADOS, 34
TEL: 917 011 480



MADRID
Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225



MADRID
C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N
TEL: 913 782 222

MADRID
C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
AV. GUADALAJARA, S/N
TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H.
C/ MAYOR, 58
TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas
C.C. PICASSO, LOCAL 11
C/ CONSTITUCIÓN, 15
TEL: 916 520 387

MADRID Getafe
C/ MADRID, 27 POSTERIOR
TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas
C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703



MADRID Móstoles
AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo
CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5
TEL: 917 990 165



MADRID Torrejón
C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53
CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5
TEL: 916 562 411



MÁLAGA
C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola
AV. JESÚS SANTOS REIN, 4
EDIF. OFISOL
TEL: 952 463 800

MURCIA
C/ PASOS DE SANTIAGO S/N
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona
C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo
C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 432 682

SALAMANCA
C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681





STA. CRUZ TENERIFE
C/ RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

SEGOVIA
C.C. ALMUZARA, LOCAL 21
C/ REAL S/N
TEL: 921 463 462



SEVILLA
C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4
AV. ANDALUCÍA, S/N
TEL: 954 675 223



SEVILLA
C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38
PZA. LEGIÓN, S/N
TEL: 954 915 604

TARRAGONA
AV. CATALUNYA, 8
TEL: 977 252 945

TOLEDO
C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20
C/ VIENA, 2
TEL: 925 285 035

VALENCIA
C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237



VALENCIA
C.C. EL SALER, LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 339 619



VALLADOLID
C.C. AVENIDA
Pº ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao
PZA. ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473

ZARAGOZA
C/ ANTONIO SANGENÍS, 6
TEL: 976 536 156



ZARAGOZA
C/ CÁDIZ, 14
TEL: 976 218 271



CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre ____________ Apellidos ____________
Calle/Plaza ____________ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad ____________ C.P. ______
Provincia ____________ Tf. ______
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ____________ E-mail ____________

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 31-08-2000 SPJ

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30h a 20h.
y los Sábados de 10.30h a 14h.
Por Fax: 913 803 449
Por Internet: pedidos@centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

SEUR

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 10.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Peninsula y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

GAME

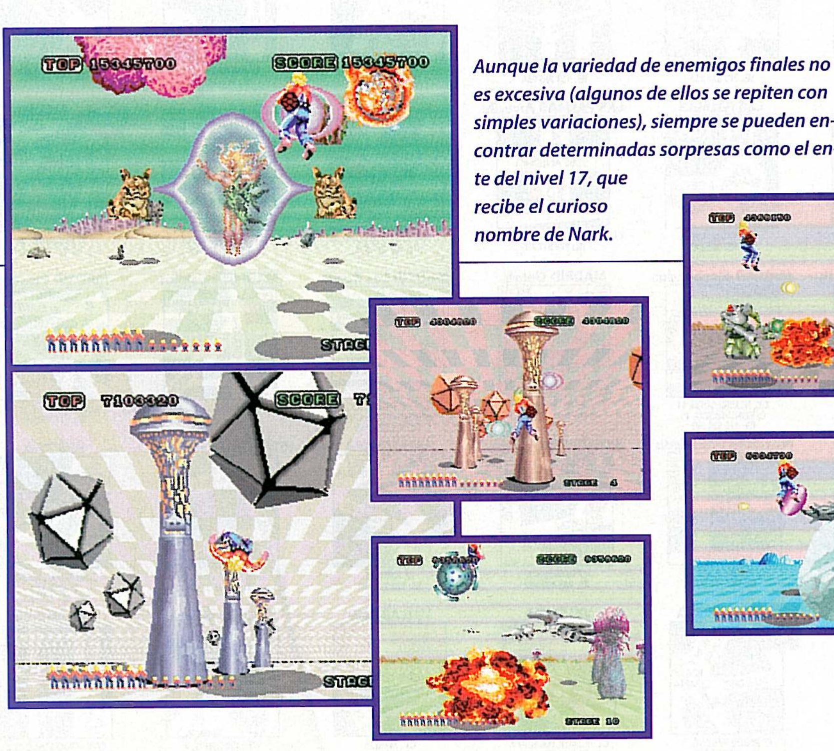
EXIT



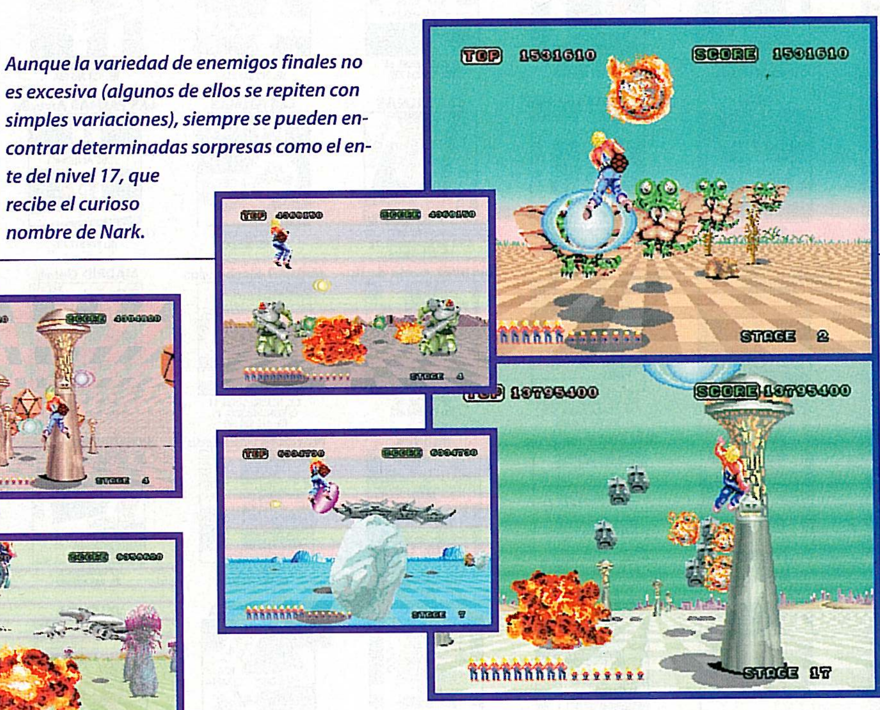
Coordinado por J.C. MAYERICK

es una de las COIN-OP más extravagantes de cuantas se han visto en salón recreativo alguno. un shoot'em-up con una estética inigualable capaz de despertar por igual sentimientos de admiración y rechazo. una genialidad de SEGA cuya calidad técnica superaba a todo lo visto hasta el momento. una genialidad en una época dorada.

SPACE HARRIER



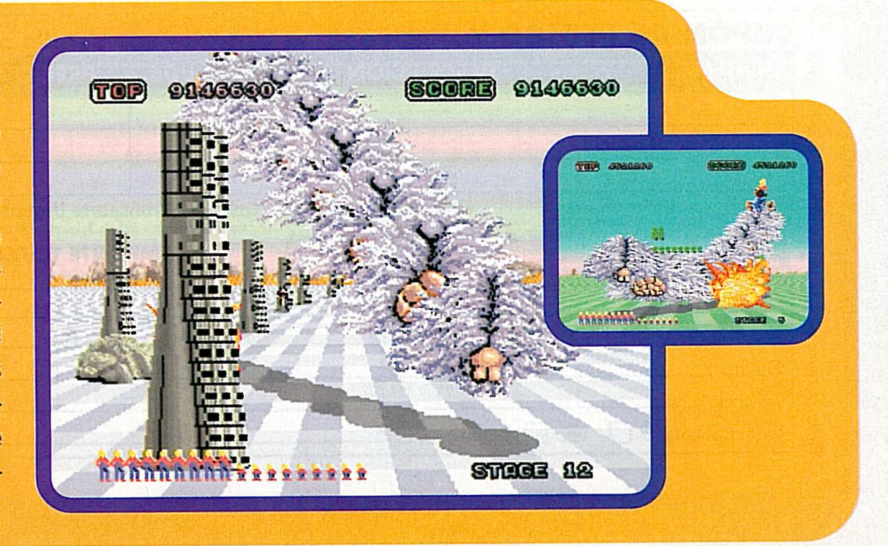
Aunque la variedad de enemigos finales no es excesiva (algunos de ellos se repiten con simples variaciones), siempre se pueden encontrar determinadas sorpresas como el ente del nivel 17, que recibe el curioso nombre de Nark.





Los jefes finales y el nivel de bonus

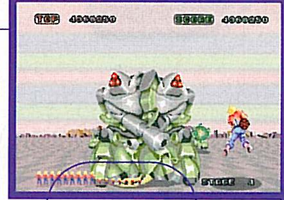
Cada uno de los dieciocho niveles de SPACE HARRIER contaba con su propio enemigo final. Algunos de ellos se repetían; otros, simplemente, variaban su aspecto, y los menos eran exclusivos de uno sólo de los niveles. En el nivel final se reunían todos para «despedir» al jugador. El que sí aparecía en varias ocasiones era Vanda, una especie de inmensa serpiente con la que había que destrozar todo lo que aparecía en nuestro camino, a modo de nivel de *bonus*.



SUPER Information

COMPAÑIA: SEGA
AÑO: 1985
GENERO: SHOOT'EM-UP
FASES: 18

En 1985 SEGA programó una ***Coin-Op***, Hang-On, que ponía en liza una técnica que más tarde proporcionaría enormes frutos a SEGA. El tan traído y llevado *Scaling*, cuya máxima expresión se encuentra en máquinas como Out Run, Galaxy Force II o Power Drift, se utilizó por primera vez, de forma intensiva, en este extraño *arcade* de 1985 llamado **Space Harrier**. En realidad, **Space Harrier** combinaba dos magníficos efectos gráficos con los que conseguía unos resultados que, a primera vista, llamaban enormemente la atención. El primero de ellos es, obviamente, el *Scaling*, mientras que el segundo, el pseudo-efecto 3D del suelo, podía compararse a la carretera de títulos posteriores como Out Run. La novedad en este sentido radicaba en que determinados niveles contaban con una especie de «techo» que aumentaba, aún más si cabe, esa extraña sensación parecida a la claustrofobia que invadía a todo el juego. **Space Harrier** es, quizás, el *shoot'em-up* más difícil de cuantos han pasado por un salón recreativo. La perspectiva en que se desarrollaba el juego y la velocidad con que todo se movía, complicaba notablemente el simple hecho de esquivar un disparo. Además, el personaje podía chocar contra los elemenos estáticos (arboles, rocas, etcétera), lo que dificultaba aún más un juego en el que el jugador contaba con un único disparo. Lo más interesante, sin duda, era el enorme tamaño de los *sprites*, que permitía crear escenarios de gran vistosidad gráfica, así como enemigos de una complejidad razonable. Poco más se puede decir de **Space Harrier** y sus 18 niveles. Simplemente que acabar con ellos era una tarea casi imposible, por lo que muy poca gente habrá llegado a enfrentarse a todos los enemigos del juego, que se unen en el nivel final.





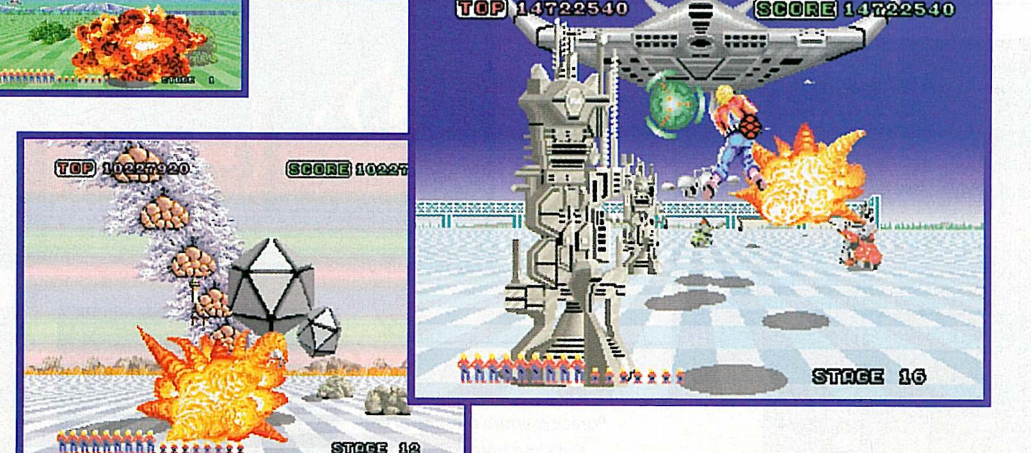
Merecía la pena acercarse un poquito más a ciertos enemigos. Sólo así se podía apreciar el elevado nivel de detalle de estos seres.

*Una de las imágenes más características de **Space Harrier**, junto al robot y el mamut de la presentación, son estas incómodas caras.*



Los sprites, gracias a la utilización del Scaling, mostraban unas dimensiones descomunales, muy cercanas a las que se verían un año más tarde en el inolvidable Out Run.







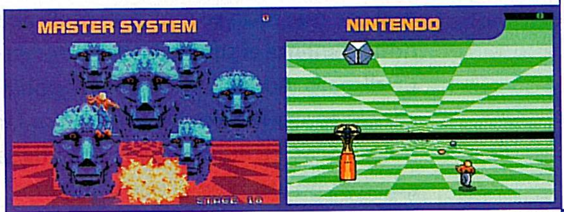


en rara ocasión una COIN-OP ha contado con tantas y tan buenas versiones. Los obsoletos ordenadores de 8 bits y las consolas de penúltima generación, como SATURN, recrearon con asombrosa maestría el desarrollo de la COIN-OP original.

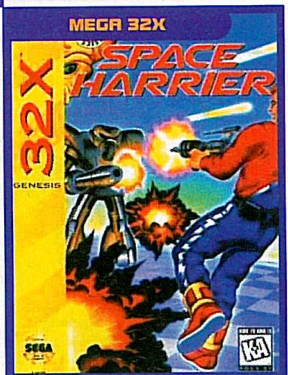


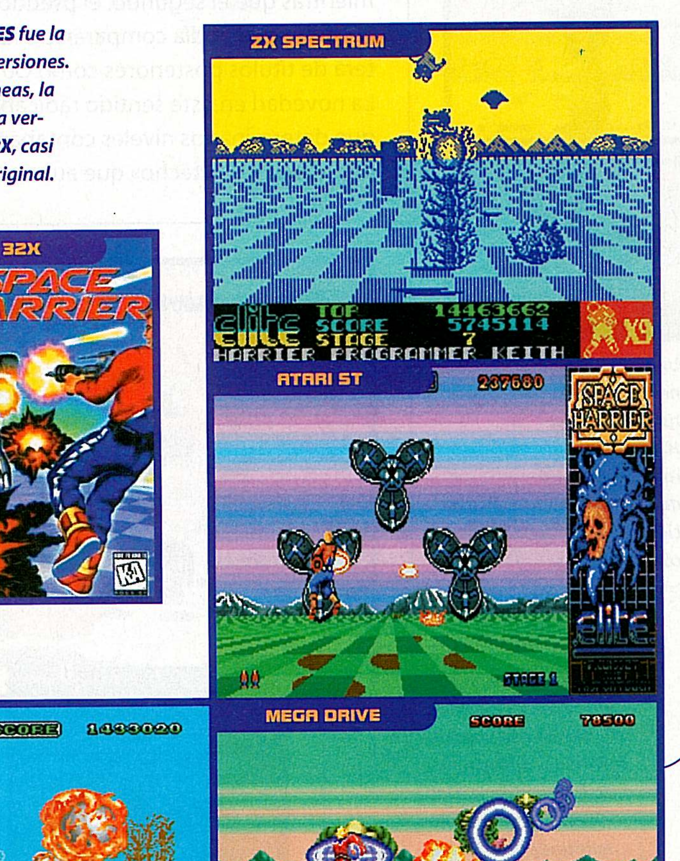
SPACE HARRIER versiones

La lista de versiones es interminable. ***ZX Spectrum***, ***Commodore 64***, ***Amstrad CPC***, ***Atari ST***, ***Amiga***, ***X68000***, ***Master System***, ***Game Gear***, ***PC Engine***, ***NES***, ***Mega 32X*** y ***Saturn***. Todo esto sin contar la segunda parte exclusiva para ciertos sistemas (***Mega Drive***, entre otros), o la edición especial en 3D para ***Master System***. Todas las versiones resultaban extremadamente fieles al original, aunque hay varias que merecen ser comentadas aparte. La adaptación para ***Spectrum*** es una de ellas. Excelentes gráficos, enorme jugabilidad y el suelo en pseudo-3D que casi ninguna versión incluyó. ***X68000***, por otro lado, fue la única que hizo uso del *Scaling*, amén de las modernas adaptaciones para ***Mega 32X*** y ***Saturn*** (incluidas en la recopilación Sega Ages Vol. 1). Las demás versiones eran muy buenas, aunque dentro de lo esperado. El tirón de orejas, en esta ocasión, va a las pobres versiones de ***NES*** y ***Amstrad CPC***.



*La versión **NES** fue la peor de las versiones. Bajo estas líneas, la carátula de la versión **Mega 32X**, casi idéntica al original.*







*Space Harrier II se versionó para multitud de sistemas. **Master System** contó con una versión 3D para las gafas de esta consola.*

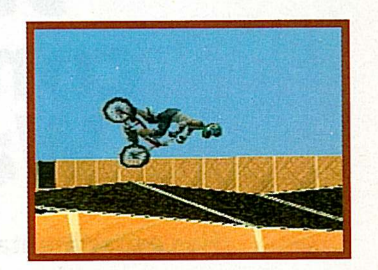




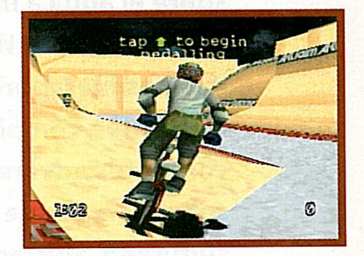
*Parece mentira que con el limitadísimo hardware del **Spectrum** se pudiesen lograr cosas como este **Space Harrier**.*



Coordinado por J. ITURRIOZ



ACCLAIM OCUPA UNO DE LOS PUESTOS DE HONOR ENTRE LAS COMPAÑIAS QUE MAS ATENCION PRESTAN A LOS PROGRAMAS DEPORTIVOS. AUNQUE TRADICIONALMENTE SE HA CENTRADO EN DEPORTES DE EQUIPO, COMO LAS SAGAS NBA JAM, NFL QUARTERBACK CLUB O NHL BREAKAWAY, EN ESTA OCASION HAN DECIDIDO ABRIR EL ABANICO HACIA OTRAS DISCIPLINAS. SE TRATA DE LAS BICICLETAS, CON DAVE MIRRA FREESTYLE BMX, Y EL MOTOCICLISMO, CON DUCATI LIFE.

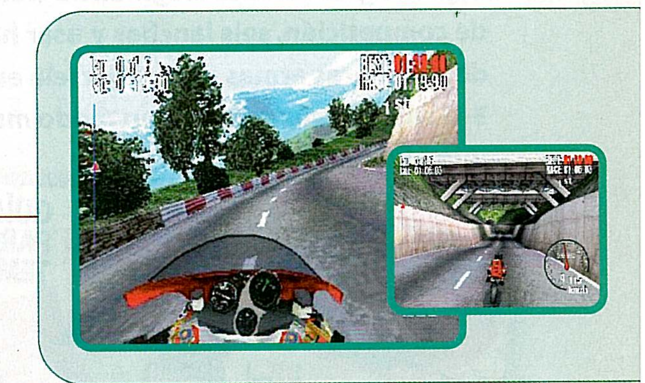


SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	Z-AXIS

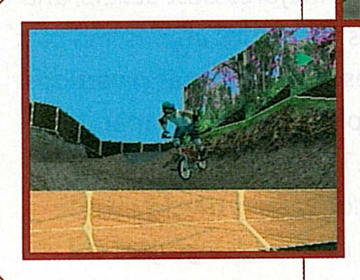
PlayStation

El mundo de las bicicletas es uno de los géneros en los que ACCLAIM busca su expansión. Tras compartir programa con disciplinas como el *snowboard* o las piraguas, las bicicletas alcanzaron el papel de protagonistas absolutos en Courier Crisis y en No Fear Downhill Mountain Biking. Tanto en unos como en otros los programas se basaban en carreras en escenarios más o menos salvajes, en los que los pilotos podían realizar todo tipo de saltos y figuras. Sin embargo, el nuevo programa de ACCLAIM presenta un nuevo estilo de juego en el que el objetivo no es una carrera, sino conseguir el mayor número de puntos posibles mediante las figuras realizadas en un tiempo determinado. De esta forma el programa se aproxima mucho

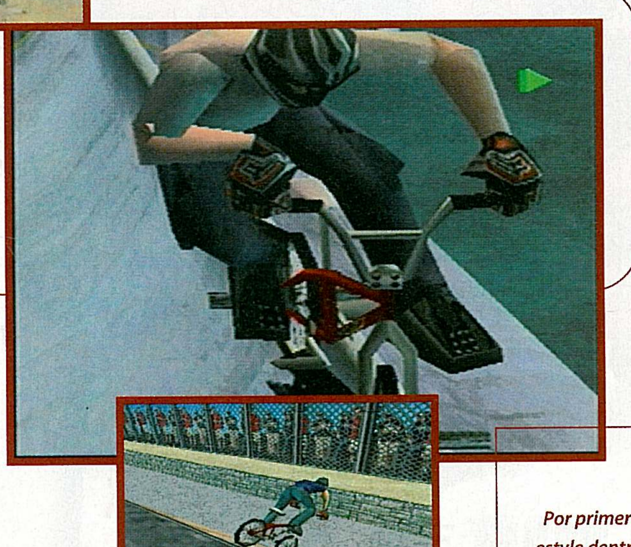


DAVE M



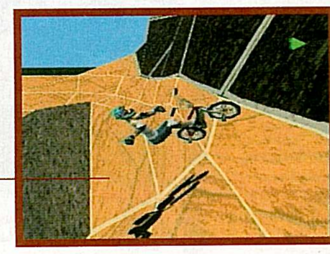


Tras finalizar cada una de las pruebas se ofrecen espectaculares repeticiones. En las mismas llama la atención la variedad de cámaras.









Por primera vez en la historia de PlayStation, el freestyle dentro de las bicicletas arrebata el protagonismo a las carreras de mountain bike.



Hay una total libertad para moverse por los amplios escenarios recogido en el programa. La cantidad de rampas incluidas permite realizar infinitas combinaciones.

DUCATI LIFE

Las motocicletas también pasan a formar parte de la nueva estrategia de ACCLAIM, con este programa al que le falta mucho para estar finalizado. El mismo supone la introducción del prestigioso fabricante italiano en el mundo de los videojuegos siguiendo los pasos de otras marcas. Junto a las tradicionales carreras *arcade*, se incluye la presencia de algunos de los modelos de Ducati que han hecho historia.



SUPER Information

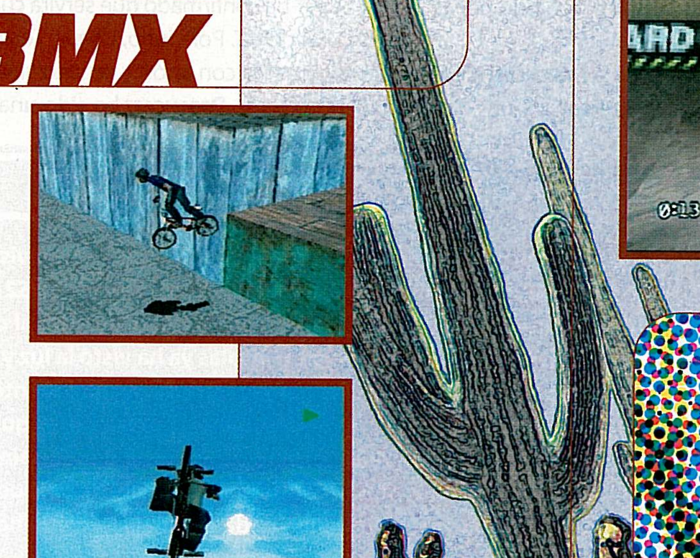
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	ATD

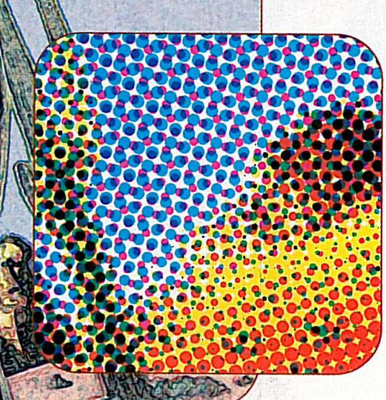




MIRRA FREESTYLE BMX

a la concepción de las dos entregas de Tony Hawk, aunque se cambia el monopatín por una bicicleta. Para facilitar esta labor los escenarios están repletos de todo tipo de rampas, algunas creadas de forma expresa para este deporte y otras aprovechando otros elementos (por ejemplo una piscina). Uno de los grandes alicientes es la inexistencia de recorridos predeterminados, dejando total libertad a los jugadores para moverse libremente a lo largo y ancho de los amplios escenarios. Otro aspecto digno de mención es la presencia de pilotos reales, entre los que destaca **Dave Mirra**, la estrella más en forma de este deporte que además aparece en el título. Por lo demás, se incluye el ambiente, música incluida, que rodea a todos los deportes extremos. A falta de retoques como la traducción de los menús, el programa puede convertirse en uno de los grandes para los aficionados.





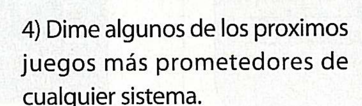


Coordinado por **DOC**

Nunca un verano había significado tanto para el mundo de los videojuegos. En cuanto comience el otoño se librará la mejor y mayor batalla entre dos consolas: *DREAMCAST* y *PLAYSTATION 2*. Esperemos que todo quede en tablas y podamos disfrutar de ambas por igual.

Enviad vuestras cartas a Ediciones Reunidas S. A. C/O´Donnell 12, 28009 MADRID. Indicad en el sobre LINEA DIRECTA DOC.
Si preferís hacerlo por e-mail, escribid a la dirección **doc.superjuegos@grupozeta.es**

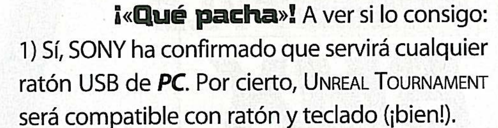




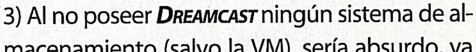
I LOVE YOU DC

¿«Ké pacha Doc»? Tengo algunas preguntas que me gustaría me resolvieras:
1) ¿Se podrá conectar un ratón de ***PC*** al puerto USB de ***PS2*** para jugar a los *shoot'em-up*?
2) ¿Por qué crees que SEGA ha vendido pocas ***DREAMCAST*** en **Europa**?
3) ¿Podría algún virus infectar la ***DREAMCAST*** e impedir su funcionamiento correcto?
4) Dime algunos de los proximos juegos más prometedores de cualquier sistema.

Rafael, vía e-mail.



¡«Qué pacha»! A ver si lo consigo:
1) Sí, SONY ha confirmado que servirá cualquier ratón USB de ***PC***. Por cierto, UNREAL TOURNAMENT será compatible con ratón y teclado (¡bien!).
2) Que yo sepa, ***DREAMCAST*** ha sido una de las consolas que más rápidamente se ha vendido en todo el mundo.
3) Al no poseer ***DREAMCAST*** ningún sistema de almacenamiento (salvo la VM), sería absurdo, ya que apagando la consola desaparecería el virus.
4) Para ***PS2***, **METAL GEAR SOLID 2** (lógicamente); para ***DREAMCAST***, CAPCOM VS SNK y SHENMUE; para ***PSX***, FINAL FANTASY IX y DRIVER 2.



MULTITAP DE PS2

Hola Doc, ¿qué tal te va? Espero que puedas resolver estas «peaso» preguntas:
1) ¿Funcionará mi *multitap* de ***PSX*** con la ***PS2***?
2) ¿El ISS de ***PLAYSTATION 2*** está basado en la saga PERFECT STRIKER?
3) ¿ Nos traerá KONAMI el PERFECT STRIKER de ***PSX***?

Ayoub Boucetta, vía e-mail.



Muy bien, gracias. A ver que tal se me dan las respuestas:
1) Sí, aunque tan sólo te servirá para los juegos de ***PSX***, ya que los de ***PS2*** funcionan diferente.
2) Prácticamente, lo único que los diferencia son las depuradas animaciones de los jugadores.
3) Parece difícil, aunque de KONAMI puedes esperar cualquier cosa.

WINNING ELEVEN 2000

Hola Doc. Aquí tengo unas preguntillas que espero que respondas:
1) ¿Qué tal es el nuevo WINNING ELEVEN 2000?
2) ¿Para cuándo DRAGON QUEST VII, WILD ARMS 2, FINAL FANTASY IX y BREATH OF FIRE 4 en **España**? ¿Saldrán en castellano?

CARTA DEL MES

Os escribo esta carta para animaros a ti y a todos los de la revista a que sigáis publicando mes a mes ese genial suplemento de *PS2* que todos los meses hace que mi espera sea más agradable, al contemplar cómo el Santo Grial de las consolas ya ha visto la luz y ciega de envidia y rabia a todas las demás con su principal fuente de energía: los juegos. Animo y no os desaniméis por las cartas que os llegan criticando el suplemento, puesto que mucha gente opina lo mismo que yo, y creo que los ojos cegados por la envidia de los que critican vuestro trato a *PLAYSTATION 2* no tienen nada que hacer ante la horda de gente que pensamos que sois los mejores. Animo y seguid así.

Eduardo Lozano Sanchez, Coslada (Madrid).

Recordaremos este caluroso verano como la antesala al mayor enfrentamiento entre dos consolas: DC vs PS2



3) En *Game Boy*, ¿Wario Land 3 o Rayman?
4) ¿Sabes algo de Tales Of Eternia?
5) ¿Qué sabes de *X-Box* de MICROSOFT?
6) ¿Sacará NAMCO un nuevo Time Crisis o una edición especial para *PSX*?

Abel Granados Gonzalez, Mataró (Barcelona).

Hola Abel, yo espero poder responderte en condiciones:
1) Echate un vistazo a nuestra sección *Made In Japan* y a ver qué te parece.
2) Wild Arms 2 y Breath Of Fire 4 seguramente saldrán en un futuro no muy lejano. El que sí saldrá seguro el 20 de Diciembre más o menos y traducido al castellano es Final Fantasy IX.
3) Rayman es similar a la primera versión aparecida para *PlayStation*, es decir, es todo un juegazo, pero Wario Land posee una característica jugabilidad y el añadido de buscar cientos de elementos secretos.
4) Es la impresionante tercera entrega de la saga Tales Of Phantasia, comenzada en *SFC* por NAMCO. No sabemos ni fecha de lanzamiento.
5) Por ahora, nada más que lo que os mostramos en el reportaje sobre el **E3**.
6) Sí señor, se llamará Time Crisis: Project Titan y sólo saldrá para *PlayStation*.

CAPCOM VS SNK

¿Qué te cuentas, Doc? Te voy a hacer algunas preguntas sobre *beat'em-up*:
1) Mójate: ¿Street Fighter o King Of Fighters?, ¿realista (Tekken o Virtua Fighter) o «flipaete» (Street Fighter o King Of Fighters)?
2) ¿Para cuándo y dónde Capcom Vs SNK?
3) ¿Sacarán Garou: Mark Of The Wolves en consola?

Fernando Simancas, vía e-mail.

Aquí estamos, Fernando. Me encantan tus preguntas.
1) Siempre me han gustado más los KOF (95 y 98 sobre todo), aunque ahora mismo estoy enganchadísimo a Street Fighter 3 3rd Strike.
2) En **Japón** ya ha salido la *Coin-Op*. La versión *DC*, para Septiembre.
3) Es muy posible, teniendo en cuenta que es uno de los mejores FF.

KING OF FIGHTERS 2000

¿Cómo andamos Doc? Aquí te escribe un fanático de los *beat'em-up*:
1) ¿Correrá KOF 2000 finalmente sobre *Naomi* o será éste el último juego de *Neo Geo*?
2) ¿Crees que habrá posibilidades de ver Guilty Gear X por aquí? ¿Saldrá para *PS2*?
3) ¿Qué fue del fantástico Violent Storm de KONAMI? ¿Hubo alguna conversión a consola?

Alejandro Gatas (Vilanova i la Geltrú)

Muy bien. De fanático a fanático:
1) Al final, SNK continuará fiel a sus principios y sacará la versión recreativa en *Neo Geo*.
2) Quizá aparezca por sorpresa en algún salón recreativo. Teniendo en cuenta que funciona en una *Naomi*, saldrá en *DC* antes que en *PS2*.
3) No salió en ninguna consola, solo podrás jugarlo gracias al M.A.M.E. en un *PC*.

TERMOMETRO

CALIENTE
Lo que nos está preparando KONAMI para la salida al mercado de PlayStation 2.

TEMPLADO
PSone aparecerá en Septiembre, pero ¿cuándo disfrutaremos de su genial pantalla TFT?

FRIO
El actual catálogo de títulos aparecidos para PlayStation 2 es todavía un poco flojo.

LO MEJOR PARA LAS VACACIONES

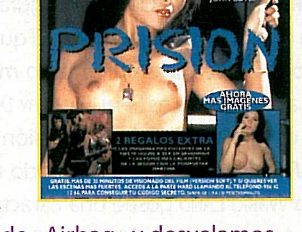
Toda la información para viajar con niños, en VIAJAR



Cómo, cuándo y dónde son las tres preguntas que todos los padres se hacen antes de organizar las vacaciones con sus hijos. VIAJAR responde a estas tres cuestiones en su número de agosto y ofrece alternativas para todas las edades, desde qué hacer con un bebé de meses hasta dónde ir de vacaciones con un joven crecidito. Y para todos los gustos, desde vacaciones deportivas a estancias en la naturaleza, pasando por las propuestas de navegación por ríos y canales, volcanes, ruinas y castillos, alojamientos originales y, cómo no, las alternativas tradicionales de playa. Y también información actualizada de los destinos preferidos por los chavales y un decálogo para que el viaje con los niños no se convierta en una tortura. Además, VIAJAR, como siempre, te ofrece 168 páginas repletas de información práctica con las propuestas más interesantes del verano: 48 horas en Helsinki, el paraíso absoluto de Maldivas, las masías con más encanto del Pirineo catalán, cómo y dónde reclamar si el viaje es una ruina, cómo montarse una vuelta al mundo en vacaciones, comparativas de viajes a Edimburgo, Senegal y París, los mejores hoteles de la costa norte de Cerdeña, rutas de senderismo en Aralar, Peñíscola y la Costa Blanca y, como siempre, un viaje gratis para dos personas a Tenerife con el Test Geográfico. En VIAJAR, viajamos primero para informarte mejor.

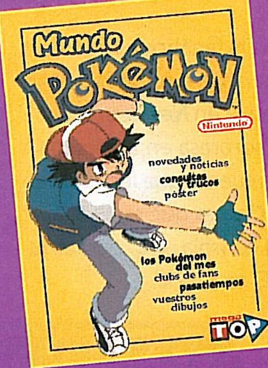
¿Qué harías tú con dos chicas?



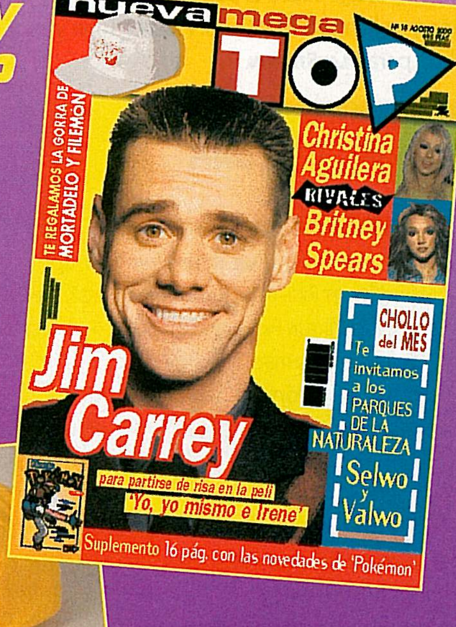


En agosto PRIMERA LINEA te propone un reportaje sobre la locura de los tríos y todas sus posibilidades. El Conseguidor sigue sorteando noches de pasión para hacer realidad tus fantasías sexuales. También hablamos con Joaquín Phoenix, con Christian Bale y calentamos motores para el Festival de Benicassim. Descubrimos a Nicolas Cage y Angelina Jolie robando coches, nos vamos de «Año Mariano» con los creadores de «Airbag» y desvelamos los secretos de las parejas gays. Con la revista te regalamos un CD ROM con imágenes eróticas de la película «Prison» y te ofrecemos un vídeo X de Andrew Blake, «Tacones calientes» de compra opcional (650 pts +). La revista más audaz para mentes muy abiertas.

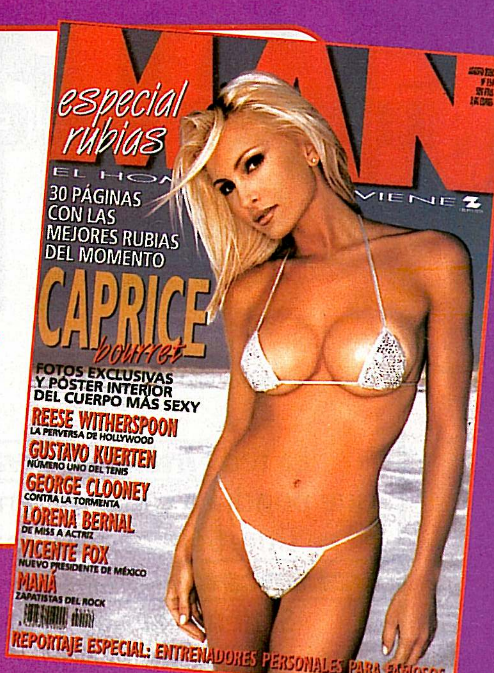
La gorra de Mortadelo y Filemón, con Mega Top



Ahora que aprieta el calor, MEGATOP te regala una fantástica gorra de Mortadelo y Filemón en varios colores. En la revista, encontrarás una entrevista con Jim Carrey. El popular actor cómico, que estrena el film Yo, yo mismo e Irene, nos cuenta un montón de anécdotas divertidas. Te enseñamos los pasos de baile de La Bomba, para que seas el rey o la reina de la disco. Y, además, un montón de reportajes sobre la película de animación en plastilina Chicken Run; las últimas novedades en pequeños reproductores digitales de música; los secretos del grupo El Canto del Loco; y los récords de las deportistas que competirán en los Juegos Olímpicos de Sidney. MEGATOP te ofrece también el chollo del mes: una entrada gratis para los Parques de la Naturaleza Selwo y Valwo, al comprar una entrada de adulto. No te pierdas los megapósters del grupo N'SYNC y de la película Chicken Run; y, como cada mes, el suplemento de 16 páginas Mundo Pokémon.

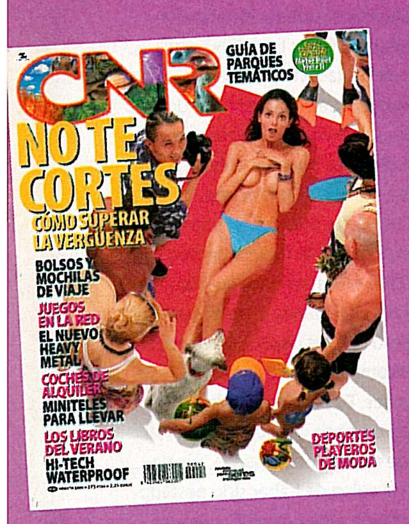


Especial MAN con las rubias más «sexys» y excitantes

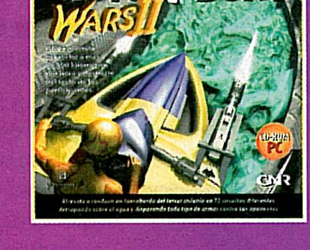


A primera vista sólo les une el color de su cabello, pero el cuerpo diez que lucen, su «glamour», el magnetismo y su condición de «top models» las convierten en chicas de oro de lo más deseadas. A Caprice Bourret, Valeria Mazza, Natalie Kriz, Esther Cañadas, Victoria Silvsted, Amber Smith, Gina Di Pietro y Lisa Marie las hemos reunido en MAN este mes de agosto para que en tu verano no decaiga la natural inclinación al exceso. También, en el mismo número, entrevistas exclusivas con Vicente Fox, el presidente electo de México; George Clooney; Reese Whiterspoon, nueva perversa despampanante de Hollywood; Maná, los rockeros latinos más carismáticos del momento; Gustavo Kuerten, actual número uno del tenis; el reportero Pablo Carbonell, que habla claro sobre sexo; Tristán Ulloa, un actor cada vez más en alza, y un reportaje a fondo sobre cómo los entrenadores personales de los famosos tratan a sus pupilos. Además, el redaccional habitual de moda.

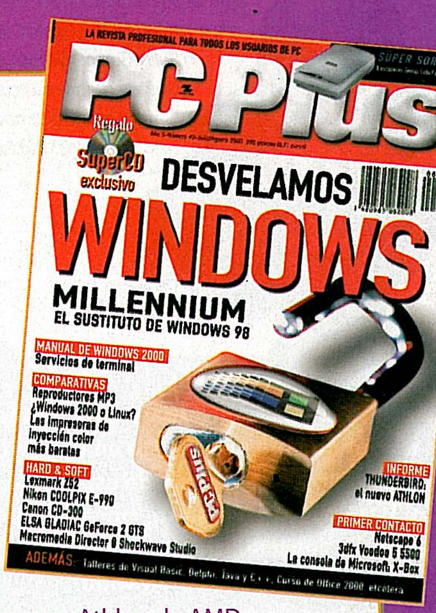
Juégatelo sobre las olas con el CD-ROM que te regala CNR



¿Has experimentado alguna vez la sensación de correr sobre el agua a más de 300 kilómetros por hora? Con «Motor Boat Wars II» ahora podrás pilotar las lanchas fuera borda del tercer milenio en 15 circuitos diferentes, compitiendo de la forma más sucia contra tus oponentes. Y no sólo eso: conducirás sobre campos de lava, ácido o rubí sulfurado, puedes elegir entre tres equipos, seis lanchas y usar hasta 10 demoledoras armas para jugártela en un entorno 3D súper realista, en solitario o en modo multijugador. ¡Un juego increíble! Además, en el número de agosto de CNR te contamos por qué sentimos pudor en situaciones embarazosas, descubrimos los nuevos deportes de eventura para la playa, los mejores best-sellers, una selección de pequeños accesorios imprescindibles para viajar, los parques temáticos más divertidos y las costumbres de los turistas internacionales. También te ofrecemos una amplia variedad de aparatos electrónicos sumergibles, televisores portátiles, empresas de alquiler de coches y muchísimo más. ¡No te lo pierdas!



Desvelamos Windows Millennium



PC PLUS te descubre este mes Windows Millennium, el sucesor del conocido sistema operativo Windows 98. También te presentamos pruebas comparativas con los reproductores de MP3 más populares, las mejores impresoras de inyección a color del mercado, y enfrentamos a Windows 2000 con Linux, para que puedas elegir sabiendo lo que compras. A esto se añaden más de treinta páginas de análisis de hardware y software; Lexmark Z52, Nikon Coolpix E-990, 3dfx Voodoo 5550, ELSA Gladiac GeForce 2 GTS ó Macromedia Director 8 Shockwave Studio son algunos de los títulos más destacados de este apartado. Además, establecemos una primera toma de contacto con lo que será el nuevo bombazo de Microsoft, la consola X-Box, Netscape 6 y un informe sobre Thunderbird, el nuevo Athlon de AMD. ¡Engánchate! Hazte con la colección de 7 libros de Internet «Guía Rápida», avalados por Terra, que cada mes se regalan con la revista PC PLUS. Y por si fuera poco, regalamos 1 SuperCD exclusivo con un acceso gratuito a Internet con Terra, y muchos interesantes programas y juegos. Navegar por la gran Red nunca volverá a ser lo mismo.





LO MEJOR PARA LAS VACACIONES



Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes**. Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!

Petrol responde a 60 frames por segundo

¡Dios mío! ¡No puede ser! dos meses esperando para cuatro semi-insultos tontos... ¡Pero qué os pasa a todos! Me pasé con todo el mundo para... esto. No puede ser ***Golfo****, dime que no es cierto. Ahora os vais a enterar. Voy a seguir con la estructura de carta con la que se defendió* ***Moonlight*** *(espero que no le moleste al orangután ofendido).*

1) ***SuperGolfo****: ¿Granos pajeros? ¡Qué va! ¿Recuerdas cuando me presentaste a tu novia y le di dos besos? Esa fue la causa de la infección que sufrí hace unos meses en mi boca (que en apenas una semana se extendió hasta lo más profundo de mi esófago). Mi piel es alérgica a las berrugas.*

2) ***Megacerda****: Dices que soy un mandril... ¿Acaso has visto a tu madre? Bueno, en realidad más que un mandril parece un koala (lo digo sobre todo por su adicción a esnifar eucalipto). Y también te atreves a llamarme ladilla, cuando todo el mundo sabe que tu padre fue el intérprete de E. T. (aún hay gente que cree que era una marioneta). Y si tú eres hijo de semejante mezcla genética, pues... (ver* ***SUPER JUEGOS*** *nº 95). Reconozco que psicópata sí que soy, y payaso de vez en cuando (es que a tu novia le dan morbo los zapatos grandes).*

3) ***Adolfo Pérez****: Parece que el berrear a las tantas de la madrugada ha afectado a tus dos neuronas. Se nota, por lo creído y optimista que estás, que has asistido a clases de autoestima y bienestar personal (donde te enseñaron, entre otras cosas, el autosexo) cuídate, y sigue con esa risa de viejo maniaco que tanto te caracteriza.*

4) ***Princess Baby****: ¿Cuánto le pagaste a* ***Moonlight****?*

5) ***Niño*** *y* ***Goreman****: Apoyo a* ***Moonlight*** *y os digo claramente que no escribáis más a esta sección. No está hecha para nenazas que no se atreven a mostrar su jeta.*

Eso ha sido todo. Volveré, por supuesto que volveré.

Petrol, Picanya (Valencia)

La verdad es que sois un chollo. Me ahorráis el trabajo insultándoos entre vosotros. Ni siquiera os habéis visto, quizá os llevaríais hasta bien, pero da igual todo por un poco de protagonismo. Mejor que hablen de uno, aunque sea mal. La verdad es que yo llevo haciendo esto unos cuantos años con vosotros. Pero es que yo soy vuestro amo y señor, y vosotros unas míseras pulgas. Sólo unos pocos se salvan. En fin, vamos a analizar un poco los ataques a ver qué se me ocurre.

1) Tú eres una infección en esencia. Cuando te tiras cuescos se oyen burbujitas tipo pedos en la bañera debido a que con la fricción revientas unos cuantos granos de pus de tus almorranas. Y perdona, tú no has dado un beso ni a tus papis. Y respecto al contacto con el otro sexo, sólo lo tuviste al nacer y con las orejas. Tu piel es alérgica a ti.

2) **Megacerda** es un poco imbécil, vale que su físico es digno de un zoo, pero macho, sus padres no tienen la culpa de haber sido gestado al lado de un escape radioactivo. Es un poco como tú, un elemento de la sociedad que vive en un cuerpo ajeno a su mente. Tú mentalmente te crees que eres un adonis, y en la realidad tienes tanto atractivo como esculpir un negrito en el W.C. Haced un dúo y seréis ricos.

3) **Adolfo Pérez** como siempre digo, ha hecho del ridículo una profesión, pero como también sostengo, conseguirlo tiene su mérito. Vale que sus risotadas son rebuznos, que siempre hace de las suyas, pero bueno, él es así. Respecto al autosexo, lamento comentarte que tiene compañía femenina gratuita, que es verdad que me ha intentado violar algún día, pero oye, tú jamás has conseguido nada parecido. Por cierto, me ha escrito y se muda a **Málaga** a vivir... Desde aquí un pésame a tan bella ciudad, y **Adolfo**, no te preocupes, que entretendremos a tu novia hasta tu vuelta.

4) **Princess Baby** es un poco cretina, aunque en la última carta ha conseguido que quizá la perdone. Pagar seguro que no ha pagado nada, ya que ella es totalmente gratis y no tiene recursos económicos, salvo en época de feriantes de ganado porcino.

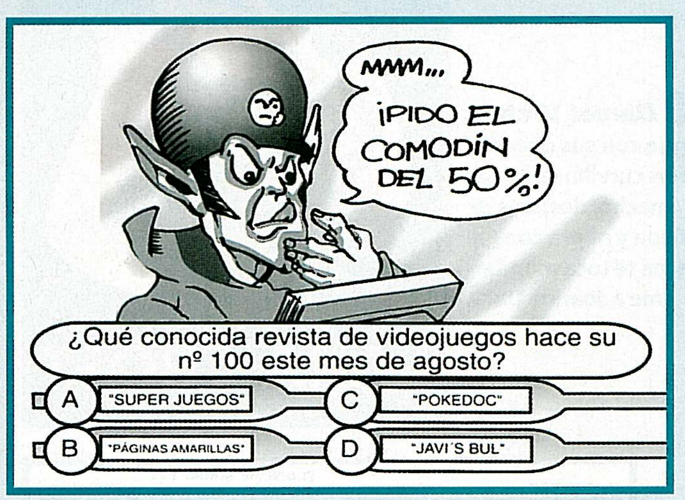
5) **Niño** y **Goreman** enviad las fotos y acallad estas voces. Los engendros tendréis un hueco.

TOP NECIO

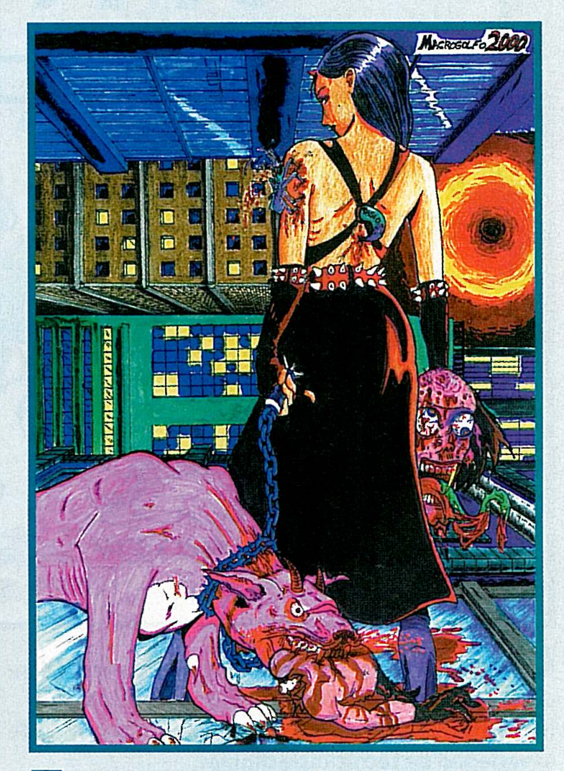
1. **Tomás el maketa** — El satiro padre de familia
2. **Er niño´r Meshero** — Por su genoma gay
3. **Yugo «el devastador»** — Un necio agresivo y duro
4. **Blanche Amorros** — Playstation climax
5. **Agropecuario Ruiz** — En busca del huevo perdido

GOLFOMENSAJES

Princess Baby. Te perdonaré cuando me mandes la foto que me prometiste en tanga, o bikini en su defecto. De frente y de espaldas.
Sitting Bul. Muy interesante tu carta. No, de momento no voy a tener un sitio para mí en la WEB. Creo que va a ser buena y todo.
El tarrina. Tengo gónadas para publicarte y para muchas más cosas (pregúntaselo a tu novia). No te publico porque aún no me ha llegado una carta decente tuya.
PK2DKK. Teniendo en cuenta el uso que hacen de tu bul tus «profes», no me extraña que hayas aprobado todo... aprobado y probado.
Neciete. Bienvenido a la sección y espero que te dejes tus epidídimos en el sumidero de la piscina de tu asilo con el que te frotas.
K-Dok. Bienvenido a ti también. Sí, en la Web de SUPER JUEGOS habrá chat para que intentes ligar con las «chatis» e insultar a los demás necios sin riesgo a que te apaleen.
Megacerda. Te publicaría tu sorprendente carta, pero no sé, me apetecía hacerte rabiar. Dile a Petronila que te limpie el intestino.
Goreman. Interesante tu dibujo. Lástima que no lo coloreaste... Respecto a la carta... bueno, podría estar mucho mejor.
Pedro e Ismael. Dos nuevos necios gays que se unen al club. Los dos gafotas y con cara de onanistas (me han mandado dos fotos lamentables, pero algo se distingue). Respecto a los compis de **Zeta Digital**, ellas están buenas.
Creepshow. Tus dibujos molan... pero son demasiado «explícitos». Modérate un poco.
Y al resto que os den. Me voy de vacaciones y espero no veros a ninguno, mendrugos.

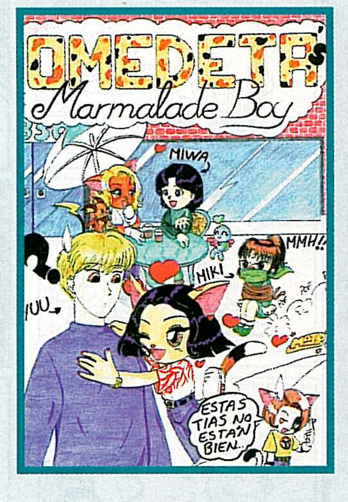


Edu Paniagua nos brinda este personal homenaje con motivo de nuestra celebración del número 100. En esta ocasión salgo yo concursando en **¿Quieres ser millonario?**, el famoso programa de **Tele 5**. Eso sí, Nemesis pediría el comodín del público cuando le preguntaran el nombre.

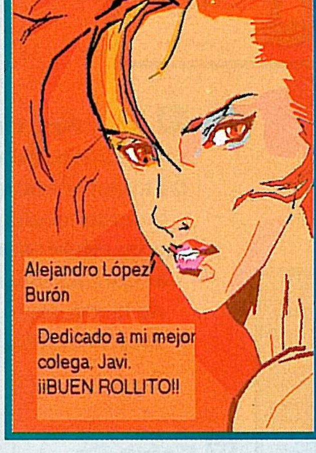
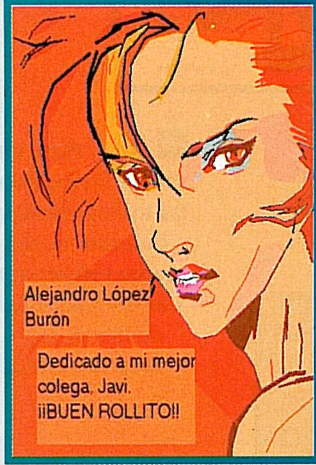


Jonathan Sepúlveda se está convirtiendo en uno de los indispensables de esta sección. Sus dibujos se distinguen perfectamente del resto por su aguda violencia, fruto de su existencia atormentada debido al acoso sexual de su profesor de parvulitos. Eso sí, su aspecto es el más rotundo de todos los necios.

María Jesús Arigata ataca de nuevo con otro de sus inconfundibles dibujos. Muchos ya no necesitamos leer el nombre del dibujante para saber quién es el autor.



Alejandro López le dedica ese peazo dibujo a su colega Javi. Cuando dice «buen rollito»... ¿se refiere a los atributos masculinos del susodicho Javi? Qué cosas, oiga.

Laura Pérez vuelve de nuevo al redil con un par de nuevos dibujos tras unos meses de ausencia, supongo, justificada.

Aunque me gusta mucho más el que está bajo estas líneas, merece destacarse la capacidad que tiene **Laurita** para transformar sus técnicas según sea el tema de sus dibujos. Toda una artista, sí señor.

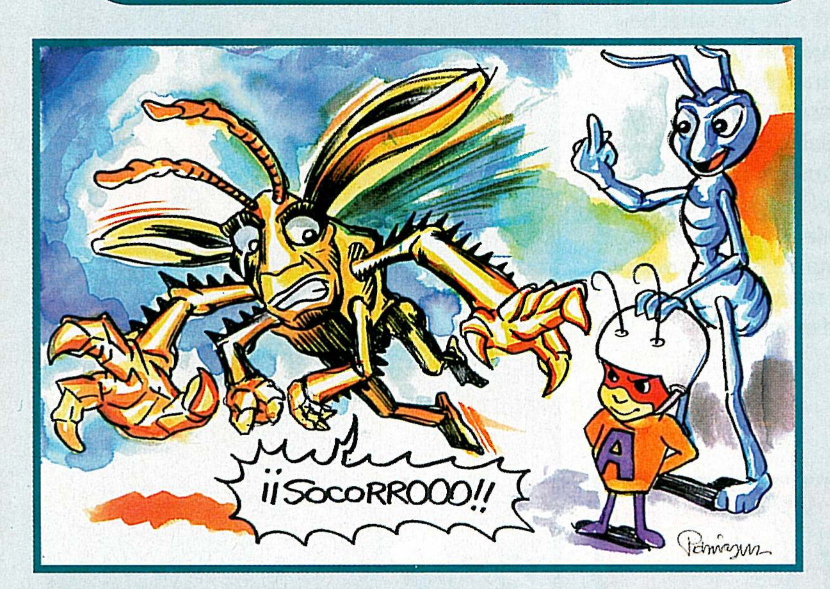




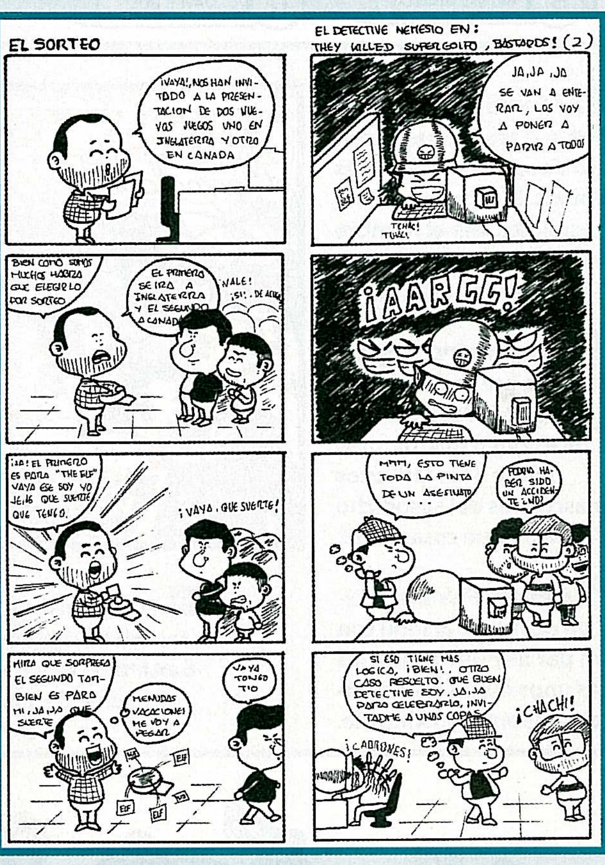
internecio



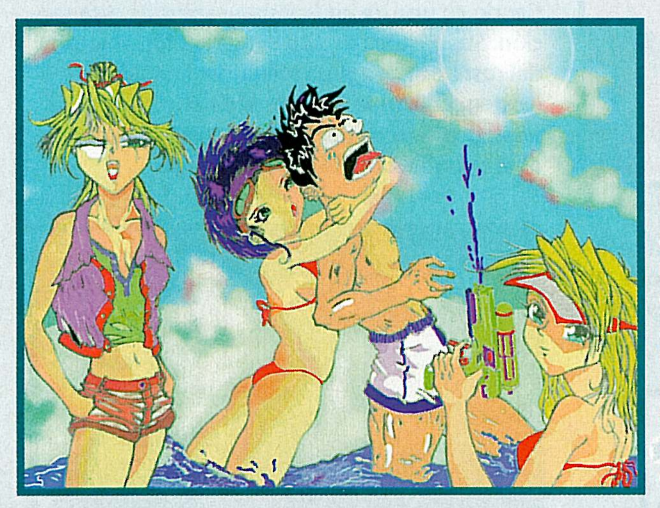
Daniel Vílchez sigue con sus obsesiones curvilíneas. Pues macho, después de Rinoa y ahora con Lara, ya te toca mandarme a Joanna Dark.



Edu Paniagua vuelve a la infancia recordándonos las aventuras de Doc... digoooo... de la Hormiga Atómica. De nuevo nos da una prueba más de la variedad de técnicas de dibujo.



J. J. Reyes se ha aficionado a las tirillas cómicas que son ampliamente celebradas por los miembros de la redacción. Muy divertidas.



Pablo Bellas dice que representa en este dibujo lo que le suele pasar en las playas con las chicas... Pobrecito, de sueños también se vive.

GANADORES CONCURSO DUKES OF HAZZARD

Los afortunados ganadores de 1 juego Dukes of Hazzard y 1 coche miniatura han sido:

Santiago Soriano Esteban (ZARAGOZA)
Zaira Torrecillas de la Fuente (MADRID)
Fernando Gómez de la Calzada (CADIZ)
Juan Antonio Porrero Gómez (SEVILLA)
Rubén Pérez Sánchez (BARCELONA)
Rafael Mérida Calderón (CIUDAD REAL)
Antonio Gómez Heredia (GRANADA)
Román Salas Fernández (CANTABRIA)
Rocío Llera Traviesa (ASTURIAS)
Jordi Florensa Treserra (LERIDA)

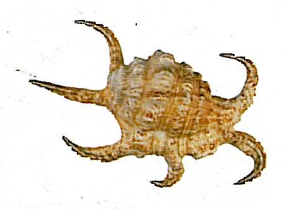
* Debido a las vacaciones, y para evitar devoluciones, los premios se enviarán a partir del mes de Septiembre

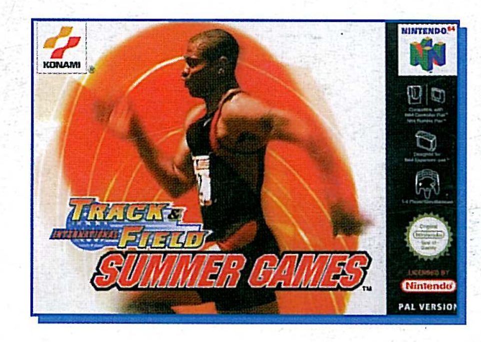


LO MEJOR PARA DESPUES DEL SOL















C/ Orense 34. 28020 Madrid. Fax. 91 5562835